THE LAST OF US 2, CIVILIZATION VI, SHENMUE III, CALL OF DUTY, FORTNITE

PlayStation

PlayStation®

Official Magazine

HIDEO KOJIMA

TORNA CON LA SUA OPERA
PIÙ MATURA E TOCCANTE

LUNASIA edizioni
€4,90 BIMESTRALE
9 772282 779004 90051>
#51//Dicembre 2019 - Gennaio 2020
Prima immissione 12/12/2019

LEONE FILM GROUP, RAI CINEMA E LIONSGATE ENTERTAINMENT PRESENTANO

DANIEL CRAIG · CHRIS EVANS · ANA DE ARMAS · JAMIE LEE CURTIS · MICHAEL SHANNON · DON JOHNSON · TONI COLLETTE · LAKEITH STANFIELD · KATHERINE LANGFORD · JAEDEN MARTELL · E · CHRISTOPHER PLUMMER

UN FILM DI RIAN JOHNSON

Cena con Delitto
Knives Out

NULLA UNISCE UNA FAMIGLIA COME UN OMICIDIO

LIONSGATE E MRC PRESENTANO UNA PRODUZIONE T-STREET UN FILM DI RIAN JOHNSON DANIEL CRAIG "CENA CON DELITTO - KNIVES OUT" CHRIS EVANS ANA DE ARMAS JAMIE LEE CURTIS MICHAEL SHANNON DON JOHNSON TONI COLLETTE LAKEITH STANFIELD KATHERINE LANGFORD JAEDEN MARTELL E CHRISTOPHER PLUMMER CASTING MARY VERNIEU, CSA CO-PRODUTTORI NIKOS KARAMIGIOS LEOPOLD HUGHES MUSICHE DI NATHAN JOHNSON COSTUMI JENNY EAGAN MONTAGGIO BOB DUCSAY SCENOGRAFIE DAVID CRANK DIRETTORE DELLA FOTOGRAFIA STEVE YEDLIN, ASC PRODUTTORE ESECUTIVO TOM KARNOWSKI PRODOTTO DA RAM BERGMAN, p.g.a. RIAN JOHNSON, p.g.a. SCRITTO E DIRETTO DA RIAN JOHNSON

UN'ESCLUSIVA PER L'ITALIA LEONE FILM GROUP IN COLLABORAZIONE CON RAI CINEMA

DAL 5 DICEMBRE AL CINEMA

LEONE FILM GROUP · Rai Cinema · 01 distribution · MRC · T-STREET · LIONSGATE

SPINNING THE WHEEL

A un passo da PlayStation 5. Quasi non ci si crede, eh? Da quanto tempo è che questo marchio fa parte della mia, della nostra, vita? Oramai è... davvero una vita. In questi giorni mi è tornato in mente uno degli spot più belli legati a PlayStation 4, quello della camera del ragazzo inglese che cambia con lo scorrere del tempo, e che naturalmente sono anche andato a rivedermi più volte. È proprio bella quella pubblicità, toccante perché chiaramente quel ragazzo è tutti noi; ok, noi non abbiamo il London Eye davanti casa, però quei poster, quelle musiche, sono i nostri poster e le nostre musiche, nonostante ognuno di noi abbia una storia unica alle spalle. Per esempio, questa è la mia. La prima volta che mi trovai davanti a una PlayStation fu al vecchio Expocartoon di Roma, e per comprarmela mi rimboccai le maniche: fu la prima console che acquistai in prima persona. In camera c'era il Mivar a tubo catodico, niente Internet ancora, e spesso la usavo per ascoltarci i dischi dei Pulp e degli Oasis. E poi PlayStation 2, la mia grande amica e nemica: all'epoca lavoravo per una rivista dedicata al Dreamcast, e con Sony era una sorta di dolce duello. Restio fino alla fine, cedetti un pomeriggio di fine estate per colpa di GTA III: comprai Ps2 un pomeriggio di fine estate in Viale Regina Margherita accompagnato da Erika. Il televisore nel frattempo si era trasformato in un Nokia 16:9 abnorme, da due quintali di peso, comprato usato da un pazzo con una camera minuscola e piena di film in Laser Disk. Poi PlayStation 3, presa al day one nonostante il prezzo, rodata per bene dalle intense sessioni di Motorstorm online, e senza chat di gruppo: pensate, ci parlavamo attraverso le altre console, mica c'erano tutte queste chat da cellulare che ci sono adesso. Con PlayStation 3 ci siamo sempre guardati a distanza di sicurezza, ma poi grazie a Yakuza e Demons Souls ci siamo definitivamente riappacificati. La terza è la PlayStation della mia autonomia, la PlayStation che mi ha visto diventare adulto: casa, convivenza e un futuro pieno di opportunità. E infine c'è lei, PlayStation 4, la console che ha dato nuova linfa vitale al progetto Official PlayStation Magazine, che mi ha effettivamente riportato a lavorare con i videogiochi dopo un periodo in cui me ne ero professionalmente allontanato. PlayStation 4 che in poco tempo si è trasformata in una delle mie console preferite di sempre, e penso che sia un amore corrisposto visto che mi ha persino fatto compagnia mentre diventavo padre. In realtà, in quell'esatto momento, con me c'era PlayStation Vita e Persona 4. PlayStation 5 arriverà nel 2020, che per quelli dell'80 come me significa solo una cosa: futuro. Non c'è niente di più futuristico per noi del 2020, e PlayStation 5 sarà parte integrante di questo futuro, di questi domani. La cosa più incredibile è che l'evento mi eccita esattamente come quando attendevo bramoso la mia prima PlayStation. È proprio vero che certe passioni non muoiono mai. E voi, come lo state vivendo questo cambio generazionale? Sembra incredibile, ma per alcuni questo sarà il primo della loro vita.

Francesco Serino

Numero 51 Bimestrale
Dicembre 2019-Gennaio 2020

Iscrizione al Registro degli Operatori di Comunicazione N. 23652 del 02/07/2013

ISSN 2282-779X

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Carta

CAPO REDATTORE
Francesco Serino

ART DIRECTOR
Giorgio Meo

DESIGNER
Enrica Casciotti, Stefano Caldari

COLLABORATORI
Carlo Chericoni, Francesco Fossetti, Alessandra Contin, Lorenzo Fantoni, Federico Ercole, Gian Luca Rocco, Alessandro Arndt Mucchi, Emilio Cozzi, Roberto Recchioni, Andrea Babich, Gianluca Loggia, Laura Mucci, Elisa Muzi, Alessia Scerbo

SERVIZIO ARRETRATI:
Lunasia Edizioni Srl
Via Sandro Giovannini, 4 - 00137 Roma
Tel. 06/82976025
www.lunasiaedizioni.it

STAMPA:
ELCOGRAF S.p.A.,
Via Mondadori, 15
37131 Verona

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Lunasia Edizioni Srl
Via Sandro Giovannini, 4 - 00137 Roma
Tel. 06/82976025
www.lunasiaedizioni.it

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
Pieroni Distribuzione Srl
Via Cazzaniga, 19 – 20132 Milano
Tel. 02/25823176 - Fax 02/25823324
email diffusione@pieronitalia.it

Lunasia Edizioni Srl
Sede Legale: Via Sandro Giovannini, 4 - 00137 Roma
Tel: 06/82976025
email: info@lunasia.eu

Il materiale riprodotto in questo numero è di proprietà esclusiva © 2019 Lunasia Edizioni Srl.

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio, senza il consenso scritto di Lunasia Edizioni Srl è espressamente vietata.

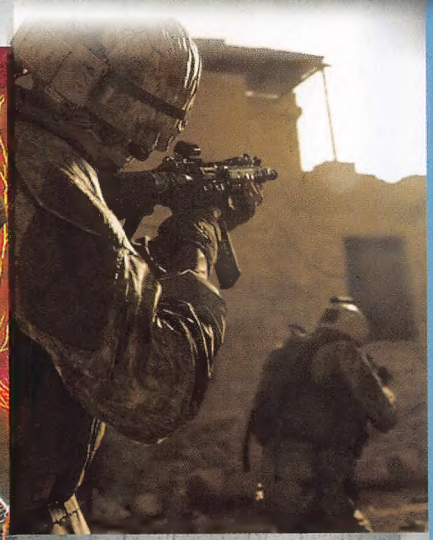
© 2019 Lunasia Edizioni Srl

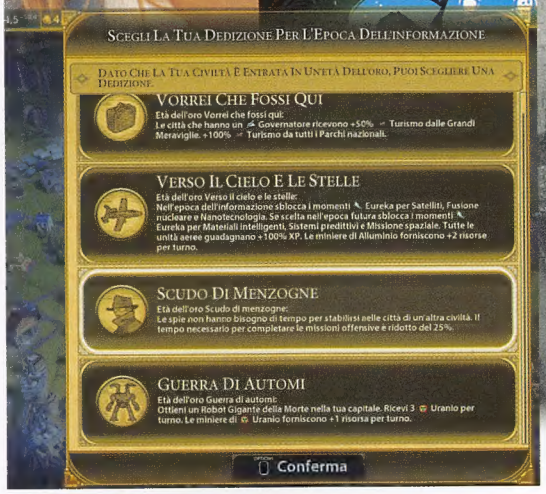
IVA assolta dall'Editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche I comma lettera C.

Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

PlayStation. PS3 PlayStation.2 PSP PS2 PS4

sono trade mark registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Sony Computer Entertainment Europe Limited
All Right Reserved





51/2019

RAY TRACING E ALTRE STORIE

I videogiochi si illuminano di immenso

Parlando di PlayStation 5 si finisce inevitabilmente a discutere di ray tracing, spesso senza nemmeno conoscere il significo della parola. Il ray tracing è una tecnica di illuminazione molto dispendiosa in termini hardware, perché calcola in tempo reale il percorso della luce e la rifrazione su ogni angolo dello scenario. Il risultato è un realismo di luci e ombre mai visto prima, se non in film d'animazione ad altissimo budget, dove naturalmente non si è mai padroni della visuale.

Su Pc, la tecnologia è già disponibile da qualche mese, ma per attivarla bisogna rinunciare a un bel po' di velocità. Battlefield 5 è stato tra i primi giochi a sfruttare il ray tracing, ma i più bravi nell'implementazione sono stati i tecnici di Remedy: Control è davvero spettacolare. Fino a qualche tempo fa, anche PlayStation 4 aveva nella sua libreria un gioco con ray tracing: ci riferiamo a The Tomorrow Children, che infatti, per garantire un frame rate stabile, ha dovuto limitare un bel po' gli elementi in scena, affidandosi a un "void", a un nulla, che in questo caso è sia una trovata di gameplay sia una furbata tecnica per proporre l'effetto anche su un hardware non pensato per supportarlo. Peccato che The Tomorrow Children, nonostante le idee più che interessanti, sia stato un fallimento presto tolto dal PlayStation Store, quindi impossibile da provare ora. Mark Cerny ha confermato che PlayStation 5 userà il ray tracing, ma questo stride con il prezzo che può avere una console: su Pc muscolari dal prezzo che supera comodamente i 1.500 euro, la tecnologia consuma fin troppo frame rate. Ma al contrario degli SSD, che come abbiamo visto si stanno rivelando praticamente obbligatori per un salto generazionale, il ray tracing è un effetto ancora opzionale e potrebbe apparire sulla prossima console Sony non di serie, ma implementato laddove si rivelerà possibile. Ci possiamo stare, almeno fino all'arrivo dell'immancabile PlayStation 5 Pro. Del resto, Cerny ha parlato anche di supporto agli 8K, e non dubitiamo che ci sarà, ma soltanto lato video.

Anche Minecraft si appresta a supportare il ray tracing, effetto che verrà esaltato da un nuovo pack di texture realistiche destinate a cambiare per sempre l'aspetto grafico del capolavoro Mojang.

2020 L'ANNO DI PLAYSTATION 5

La nuova console Sony è sempre più vicina

Tra meno di un anno, probabilmente a novembre, potremo entrare in un negozio di videogiochi per uscirne con una PlayStation 5 tra le braccia. La nuova generazione è oramai alle porte, portando con sé dubbi e certezze. Di sicuro sarà una rivoluzione, come con PlayStation 4 probabilmente i primi mesi meno apparente, ma non meno concreta. I benefici di questa rinnovata potenza tecnica comunque non tarderanno ad arrivare: ci sono già un bel po' di giochi in sviluppo pensati appositamente per PS5 (fa strano digitarlo!), e già qualcosa si può iniziare a vedere guardando alcuni titoli per Pc come Star Citizen (speriamo che prima o poi venga annunciato anche su console). In quel gioco c'è molta next gen in azione: l'SSD è d'obbligo e non opzionale, può gestire diverse gravità nella stessa sessione di gioco proponendo meccaniche e situazioni mai viste prima. Tornando in casa PlayStation, Death Stranding è un ottimo esempio di quel che verrà grazie al Decima Engine di Guerrilla Games, prontissimo a sfruttare tutte le novità hardware della nuova console, cosa che probabilmente accadrà piuttosto presto considerando le tempistiche della software house olandese. PlayStation 5 sarà anche la prima console di quella che potremo definire una nuova Sony, ora molto più statunitense che mai. Questo cambiamento, che ha portato anche un rimescolamento dei ruoli interni piuttosto marcato, ci preoccupa un po': PlayStation è divenuta il fenomeno che è oggi proprio grazie alle sue diverse identità regionali, con le tre Sony (SCEA, SCEE e SCEJ) in grado di caratterizzare l'offerta in tre modi totalmente diversi. È anche vero che il mondo è cambiato, e per certi versi questo era l'unico passo in avanti possibile per continuare a crescere.

QUINTA GENERAZIONE

Al timone del nuovo hardware troviamo ancora una volta Mark Cerny che, dopo aver sviluppato PlayStation Vita e PlayStation 4, si appresta a concretizzare definitivamente la sua visione, fino a oggi molto simile alla nostra a dire il vero; sarà per questo che ne sono riusciti a venderne più di cento milioni di unità? A Vita non è andata altrettanto bene, è vero, ma le cause non sono certo dell'hardware, al contrario unanimamente apprezzato. Tra le novità più importanti della nuova console, ed emerse nelle ultime settimane, c'è proprio questo largo uso di memorie SSD che potrebbero persino rivelarsi intercambiabili, esattamente come le vecchie memory card. Gli SSD sono dischi rigidi a stato solido, senza parti semoventi come le testine, e per questo motivo possono raggiungere velocità di lettura e scrittura sbalorditive rispetto al passato. Sappiamo che Sony ne sta sviluppando di sue proprietarie che potrebbero abbattere nuovi record, anche se questo comporterà sicuramente un prezzo particolare. Gli SSD per la next gen sono essenziali, non solo perché permettono di abbattere il tempo dei caricamenti: la loro velocità d'accesso è essenziale per fare lo streaming di texture in altissima risoluzione senza che il framerate si inceppi continuamente, per esempio. Il problema degli SSD al momento è il loro costo e la loro capienza. E questo ci porta di conseguenza al discorso prezzo: quanto costerà PlayStation 5? Non lo sappiamo ancora, ma sarà un miracolo veder riproposto il prezzo di lancio di PlayStation 4, una console nata per irrompere su un mercato messo in dubbio dal successo delle altre piattaforme, e in piena crisi economica su scala globale. Allo stato attuale, l'unico consiglio buono è quello di iniziare a mettere i soldi da parte.

I GIOCHI CHE VORREMMO

Con cosa accompagnare PlayStation 5 al lancio? Ecco una piccola lista di quelli che vorremmo vedere insieme alla nuova console nei negozi

1 Horizon Zero Dawn 2

Sono anni che Guerrilla non fa uscire un nuovo gioco, e la software house olandese era già presente al lancio di PlayStation 4 con un nuovo episodio di Killzone, inoltre il loro motore grafico sembra già pronto da un pezzo. Scommettiamo che rivedremo Aloy al day one?

2 Bloodborne 2

Un altro seguito, è vero, ma di un gioco molto particolare. From Software continua a vivere in uno stato di grazia che gli consente di sviluppare capolavori a getto continuo. Dopo Sekiro sappiamo che il loro prossimo progetto sarà Elden Ring, ambientato in un nuovo universo fantasy creato dal George Martin di Game of Thrones, come sappiamo che se la cavano piuttosto bene nello sviluppo di più giochi contemporaneamente. Che l'altro sia proprio Bloodborne 2?

3 Warhawk 2020

Sì, vogliamo il ritorno di Warhawk! Tante persone che si danno battaglia a piedi e a bordo di mezzi terrestri e volanti. Vogliamo vedere quel caos tornare alla ribalta, anche perché a Sony manca un bel gioco multiplayer:nell'ultima generazione tutti gli studios si sono concentrati su esperienza cinematografiche per giocatori solitari, e cosa c'è di meglio che tornare al genere con uno dei suoi titoli più peculiari e riusciti?

LAMPI DI FUTURO

Il domani può assumere diverse forme, e nelle ultime settimane ne abbiamo viste di opposte, alcune di speranza e altre di minaccia

ELON MUSK SIAMO NOI

Il bello di questo pazzo miliardario? È come noi, e ha le nostre stesse idee. Elon Musk ha fatto i big money inventando Paypal, successivamente ha iniziato a investire in tutti quei progetti su cui nessun miliardario scommetterebbe un solo euro. Se sei cresciuto a fantascienza e videogiochi, e ti ritrovi con un conto in banca così, non puoi non provare a costruire e a commercializzare un lanciafiamme o una macchina elettrica a guida autonoma, spedirne addirittura una nello spazio. Il suo ultimo progettone è il Cybertruck Tesla, un mezzo che nasce prendendo come ispirazione i videogiochi e l'immaginario Cyberpunk. La linea e le specifiche tecniche non lasciano infatti dubbi sulle origini dell'idea, e sebbene sia stato ampiamente criticato durante la presentazione ufficiale, i preordini hanno registrato numeri record per la compagnia americana.

Estremo in tutto, il Cybertruck potrà contenere e nel frattempo ricaricare anche un secondo mezzo, un ATV ancora avvolto dal mistero ma probabilmente destinato a essere presentato ufficialmente nei prossimi mesi. Un ATV elettrico non sarebbe affatto male, e avrebbe senso anche da noi.

800 km di autonomia per un mezzo resistente e reattivo, leggero, nonostante le dimensioni. E non costa nemmeno così tanto: la versione con meno autonomia verrà venduta a 45.000 euro, mentre il top di gamma a 63.000 euro.

Nonostante il flop dei vetri infrangibili, andanti in frantumi durante la dimostrazione, e nonostante delle caratteristiche da fuoristrada piuttosto blande, il Cybertruck ha un fascino indiscusso. Gira voce che verrà incluso anche nel prossimo gioco di CD Projekt, Cyberpunk 2077.

ROBOCOP ALLA PORTA

Il futuro diventa più cupo, ma non meno affascinante, con le ultime notizie proveniente dal campo della robotica. Oramai è ufficiale: la polizia del Massachusetts ha iniziato a testare cani robot da impiegare in città. Sono straordinariamente cool? Assolutamente sì. Il guaio è che sono anche terrorizzanti. L'umanità delle forze dell'ordine è un aspetto per alcuni fondamentale per un servizio equilibrato, e se è vero che queste creature meccaniche saranno guidate in parte da agenti in carne e ossa, è facile immaginare le conseguenze che potrebbero nascere dall'implementazione massiccia sul campo. Al momento, questi robot vengono utilizzati solo per la perlustrazione in zone e in strutture che potrebbero nascondere dei pericoli, quindi sono un ottimo modo per salvare la vita a un agente, ma immaginate di ritrovarvene uno alle calcagna. Sembra davvero uno scenario alla Runaway, il film con Tom Selleck, o l'incubo di uno scrittore di fantascienza.

Possono funzionare autonomamente per 90 minuti, e grazie al loro collo snodabile riescono ad aprire le porte e a eseguire balzi di un metro e mezzo.

Il nome ufficiale di questi cani robot di Boston Dynamics è Spot. Il prezzo varia a seconda degli optional ed è già possibile preordinarli dal sito ufficiale anche per uso privato, sebbene una data di commercializzazione ufficiale ancora non esiste. Non sporca, non perde pelo e soprattutto non morde. E allora a che serve?

Insieme a Spot è possibile utilizzare un kit per lo sviluppo col quale aggiungere e modificare le sue funzioni. Chissà come si vestiranno gli accalappiacani del 2030...

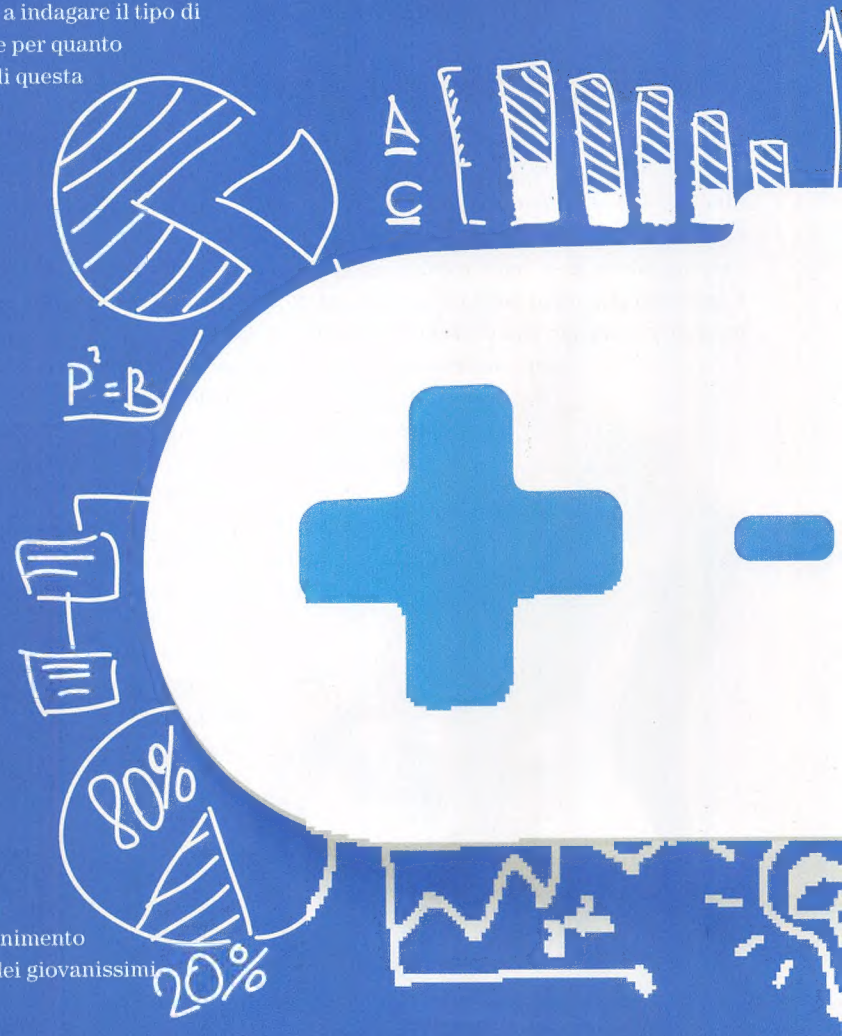
```
bosdyn-sdk > python > bosdyn-tutorials > src > bosdyn > tutorials > hello_spot.py > ..
61      # Now, we are ready to power on the robot. This call will block u
62      # is on. Commands would fail if this did not happen. We can also
63      # powered at any point.
64      robot.logger.info("Powering on robot... This may take a several s
65      robot.power_on(timeout_sec=20)
66      assert robot.is_powered_on(), "Robot power on failed."
67      robot.logger.info("Robot powered on.")
68
69      # Tell the robot to stand up. The command service is used to issu
70      # The set of valid commands for a robot depends on hardware confi
71      # SpotCommandHelper for more detailed examples on command buildin
72      # command service requires timesync between the robot and the cli
73      robot.logger.info("Commanding robot to stand...")
74      command_client = robot.ensure_client(RobotCommandClient.default_s
75      blocking_stand(command_client, timeout_sec=10)
76      robot.logger.info("Robot standing.")
77
78      # Capture an image.
79      # Spot has five sensors around the body. Each sensor consists of
80      # fisheye camera. The list_image_sources RPC gives a list of imag
81      # available to the API client. Images are captured via calls to t
```

IMPARARE GIOCANDO

I videogiochi salgono in cattedra?

Fabrizia Malgieri

Al pari del cinema, della televisione e di altri media, i videogiochi rappresentano un importante campo di studio e di ricerca in molti ambiti. Accanto al filone dei game studies - il ramo accademico che si occupa di analizzare e studiare il gioco in senso lato, e dunque non solo ciò che concerne il «gioco digitale» - esistono tante altre discipline che si occupano, tra le varie cose, anche di comprendere che tipo di impatto queste attività hanno sulla vita degli utenti, a partire dai più giovani. Di recente, National Literacy Trust, Penguin Random House Children e UK Interactive Entertainment (UKIE) hanno annunciato una collaborazione inedita, volta a indagare il tipo di relazione che intercorre tra i videogiochi e l'alfabetizzazione per quanto riguarda i bambini in età scolare. In altre parole, interesse di questa nuova ricerca è comprendere in che modo l'alfabetizzazione dei bambini viene modellata grazie alle loro interazioni con i videogiochi, sia in-game sia al di fuori di esso. Uno studio ambizioso, senza dubbio, ma che smuove un terreno ancora molto accidentato al giorno d'oggi.



LEGGERE È NOIOSO, MEGLIO VIDEOGIOCARE

L'iniziativa parte da un precedente sondaggio condotto dalla National Literacy Trust, in cui è emerso che i videogiochi - così come i contenuti che ruotano attorno ai games, come i post sui forum di discussione - costituiscono una parte importante delle abitudini di lettura dei bambini quando interagiscono tramite schermo. Secondo l'indagine, condotta su oltre 2.000 ragazzi tra gli 11 e i 16 anni, si è scoperto che il 73% degli intervistati gioca regolarmente ai videogiochi, mentre il 63,3% preferisce giocare ai videogiochi anziché leggere libri, dal momento che si sentono maggiormente coinvolti dalle storie raccontate dai games. Risultati indubbiamente interessanti, che hanno spinto la National Literacy Trust ad andare più a fondo, avviando dunque una ricerca specifica volta a comprendere in che modo l'intrattenimento interattivo sia correlato alle capacità di lettura e scrittura dei giovanissimi.

QUANTI VIDEOGIOCATORI IN ITALIA

Secondo l'ultima indagine annuale condotta da AESVI nel 2018, i cui risultati sono stati presentati lo scorso marzo, hanno giocato ai videogiochi in Italia nei precedenti 12 mesi 16,3 milioni di persone, ossia il 37% di tutta popolazione italiana, di età compresa tra i 6 e i 64 anni. Di questi, il 54% sono uomini e il 46% donne. Non sorprende sapere che le fasce di età in cui si gioca maggiormente sono quelle comprese tra 15-34 anni e tra 45-64 anni, dimostrando quanto oggi il medium videoludico sia un prodotto transgenerazionale e pienamente inserito nella cultura del nostro Paese. Le piattaforme di gioco più utilizzate sono i dispositivi mobile (smartphone e tablet) con oltre 10,1 milioni di utenti; a questi numeri fanno seguito i 7,6 milioni di giocatori PC e i 6 milioni di gamer su console. Tuttavia, è sulle console che si trascorre in media più tempo (5 ore a settimana), mentre si preferisce passare 4,3 ore a settimana sui dispositivi mobile e su PC 4,2 ore a settimana.

I VIDEOGIOCHI COME NUOVO STRUMENTO DI ALFABETIZZAZIONE?

Più nello specifico, lo scopo di questa ricerca è quello di comprendere i modi in cui i bambini apprendono abilità di lettura e scrittura grazie ai videogiochi, al fine di esplorare i potenziali benefici che i videogiochi possono avere nel coinvolgimento e nel processo di alfabetizzazione. In particolare, l'indagine prenderà in esame i bambini delle scuole secondarie di tutto il Regno Unito nei prossimi mesi. Le domande saranno formulate dalla National Literacy Trust, con il supporto e la consulenza di un ristretto gruppo di figure di spicco del settore dell'editoria e dei videogiochi, di cui tuttavia non si conoscono i nomi. I dati saranno poi raccolti all'inizio del 2020, mentre i primi risultati dovrebbero essere già diffusi a partire dalla primavera 2020. Le informazioni raccolte saranno poi utilizzate per dare forma alle attività con i partner: inclusa la possibilità di esplorare nuovi modi in cui i videogiochi potrebbero essere utilizzati per supportare il processo di alfabetizzazione nei bambini, ma anche raccogliere fondi per approfondire questa area di studio.

UNA RICERCA PER DARE VALORE AI VIDEOGIOCHI

In un'epoca in cui esiste ancora molta diffidenza nei confronti dei videogiochi, che talvolta si traduce in un timore ingiustificato - ricordiamo tutti quando l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha incluso il gaming disorder tra le nuove forme di dipendenza lo scorso maggio, non è vero? - è incoraggiante sapere che esistono studi pro-attivi e positivi sul medium. L'iniziativa della National Literacy Trust - che ha compreso quanto i videogiochi siano un aspetto importante della vita quotidiana di molti, soprattutto dei giovanissimi - rappresenta un tassello fondamentale per dare a questo prodotto culturale il valore che merita, non solo come forma di intrattenimento e svago, ma anche a livello educativo. In fin dei conti, molti di noi - a partire da quelli nati tra gli anni Settanta e Ottanta - hanno imparato l'inglese semplicemente giocando. Non solo le tante cassette Infocom che hanno accompagnato la nostra vita da giocatori, ma anche l'avvento dei primi giochi online, hanno infatti rappresentato uno step importante per prendere dimestichezza con le lingue straniere, che oggi utilizziamo attivamente anche sul posto di lavoro. Sarà interessante scoprire quali saranno gli sviluppi di questa ricerca e non vediamo l'ora di conoscere gli esiti dei suoi risultati.

FORTNITE PUNTO ZERO

LA MORTE APPARENTE E LA RINASCITA DI UN FENOMENO CHE NON VUOLE E NON PUÒ FERMARSI

Fabrizia Malgieri

«L'aria si incendiò, e poi silenzio». Il buio, il silenzio, il vuoto, il nulla. Lo scorso 14 ottobre (il 13 ottobre negli Stati Uniti) Fortnite - il popolare battle royale di Epic Games - è stato inghiottito da un buco nero ed è letteralmente sparito per oltre un giorno, lasciando nel panico la sua community di appassionati. Al suo posto? Per quasi 48 ore, Epic ha mandato in onda, a «reti unificate», un filmato in loop del potente corpo celeste in digitale senza dare alcuna informazione su cosa fosse accaduto realmente al gioco. Con i server fuori uso e la mappa dell'isola divorata dal buco nero, in molti hanno temuto (e forse anche un po' sperato) che questa fosse la fine di uno dei più importanti successi videoludici degli ultimi anni; ma a quanto pare era solo l'inizio di una nuova era, quella che avrebbe condotto a una fase inedita, nota come Fortnite: Capitolo 2.

IL PUNTO ZERO

Era nell'aria da tempo il sentore che Epic Games avrebbe apportato una vera e propria rivoluzione alla sua grande hit videoludica. Dopo dieci lunghe stagioni e milioni di giocatori impegnati sui suoi server (a marzo 2019 erano 250 milioni), Fortnite ha iniziato la sua fase discendente; certo, un calo fisiologico e atteso, ma che denotava al contempo anche una certa stanchezza non solo da parte degli sviluppatori - oramai adagiati sugli allori, visto l'immenso successo riscosso dalla loro più promettente «gallina dalle uova d'oro» - ma anche della stessa utenza. Dati alla mano, in Fortnite le spese dei giocatori sono diminuite di oltre il 50% (fonte Edison Tech) dal secondo trimestre 2018 al secondo trimestre 2019, segnando un significativo cambiamento di tendenza rispetto ai suoi fasti iniziali. Una diminuzione considerevole, soprattutto se si tiene conto che la vera fonte dei guadagni di Fortnite - trattandosi di un gioco per metà free-to-play, in quanto la sua modalità "Battaglia Reale", che è anche quella più amata dai giocatori, prolifera sugli acquisti in-game a differenza della modalità "Salva il Mondo", che continua a essere a pagamento - risiede proprio sulle micro-transazioni. Quindi, quale modo migliore per ridestare interesse in Fortnite se non fare tabula rasa del passato e ricominciare da zero, come su una tela bianca?

L'APOCALISSE D'OTTOBRE

Il Black Hole Day non è stato così inaspettato, dopo tutto. In realtà, l'evento apocalittico era stato suggerito, seppur in modo molto sottile, dallo studio

IL BUCO NERO DA RECORD SU TWITCH E YOUTUBE

Come era facile aspettarsi, il Buco Nero di Fortnite ha toccato vette di spettatori senza precedenti. Si tratta, a oggi, di uno degli eventi videoludici online più importanti della storia, capace di registrare oltre 7 milioni di spettatori simultanei su Twitch, Twitter e YouTube. Secondo i dati forniti da Epic Games a TheVerge, su Twitch hanno visualizzato lo streaming ufficiale oltre 1,7 milioni di persone: si tratta del picco più alto in termini di spettatori simultanei sulla piattaforma mai registrato per una singola categoria di gioco. Per quanto YouTube, il numero di spettatori simultanei sale a 4,3 milioni, suddivisi tra i diversi canali ufficiali dedicati a Fortnite. Tuttavia, il vero record è stato registrato da Twitter, dove sono stati osservati 50,7 milioni di minuti di diretta da 42,8 milioni di utenti, di cui 1,4 milioni connessi in simultanea. Si tratta dell'evento dedicato al gaming più visto sul social network.

statunitense qualche giorno prima del deep impact. Per la giornata conclusiva della Stagione 10, era infatti previsto un evento di chiusura chiamato, non a caso, La Fine. Nulla di nuovo, in realtà, dal momento che i giocatori più assidui di Fortnite sanno come questa sia una fase piuttosto comune al termine di una qualsiasi stagione del battle royale, ma a quanto pare Epic aveva in mente qualcosa di diverso. Una volta ricondotti gli utenti al menù del gioco poco prima della fine del countdown, dalla mappa hanno iniziato ad alzarsi in volo diversi razzi disseminati qua e là, aprendo degli squarci nel cielo. Tra lo stupore degli stessi giocatori - sono spassose le reazioni registrate in diretta da parte dei numerosi streamer del titolo, che è possibile guardare su Youtube - tutto, dagli edifici alla vegetazione fino agli stessi avatar degli utenti, è stato risucchiato da questo gigantesco buco nero senza che nessuno potesse prendere il controllo della situazione. Al posto della celebre mappa che aveva accompagnato tanti scontri avvincenti, c'era ora il nulla. Ed è stato qui che ha preso il via uno degli eventi mediatici dedicati ai videogiochi più spettacolari degli ultimi anni, forse della storia.

UN NUOVO INIZIO

Per più di 24 ore, Fortnite è andato black-out. Facile immaginare la disperazione dei giocatori, soprattutto quelli più giovani, che hanno visto sfumare in un soffio tutti i loro sforzi riposti nel battle royale, oltre ai tanti soldi spesi per acquistare i vari elementi cosmetici e le emote iconiche. Tuttavia, la paura è durata poco, dal momento che Fortnite è tornato in piena forma e in una veste rinnovata con un Capitolo 2. Al cuore dell'esperienza, resta il medesimo gioco: ciò significa che le sue regole e le meccaniche di gameplay non hanno subito alcun cambiamento. Ciò che è stato trasformato in Capitolo 2 è la mappa, caratterizzata questa volta da una nuova isola con tredici aree inedite, con l'aggiunta di un fiume navigabile che permette l'attraversamento della mappa in modo più rapido. L'aggiunta del corso d'acqua porta con sé anche tante nuove attività secondarie (denominate "Giochi Acquatici"), come ad esempio muoversi a nuoto, andare in motoscafo, andare a pesca e molto altro. La tattica è alla base di una buona partita a Fortnite, che è il motivo per cui Epic ha aggiunto anche nuovi oggetti infiammabili, come taniche di benzina e bidoni esplosivi, oltre alla possibilità di nascondersi nel fieno e nei cassonetti, per sfruttare al meglio le opzioni strategiche offerte dalla mappa.

UN EVENTO MEDIATICO SENZA PRECEDENTI

È ancora presto per fare bilanci, visto che al momento non sono ancora noti i numeri dei giocatori attivi dalla partenza di Fortnite: Capitolo 2, ma senza dubbio Epic Games ha lavorato sodo. Realizzando uno degli eventi mediatici più importanti della storia recente dei videogiochi - ma non certamente il primo, visto che anche Blizzard e Square Enix hanno organizzato eventi analogamente di impatto in passato - è difficile che non si continuerà a parlare del Black Hole Event di Fortnite nei prossimi anni. Indubbiamente, la forza straordinaria scaturita dall'evento e l'attenzione mediatica che è riuscito a riscuotere dimostrano ancora una volta quanto il medium videoludico funga oramai da cassa di risonanza di estrema importanza, al pari di altri prodotti di intrattenimento come il cinema, la televisione e molto altro.

LO STRANO CASO DI SHENMUE III

Sono passati diciotto anni, ma il tempo sembra essersi fermato

Francesco Serino

Shenmue è sempre stato un gioco molto particolare. Sega iniziò a svilupparne prototipi una generazione prima del suo arrivo, pensando veramente di farlo uscire su Sega Saturn, ma il progetto si rivelò essere un po' troppo complesso per quella complicatissima console. In corso d'opera venne così dirottato su Sega Dreamcast, e ne divenne il titolo più atteso fra tutti. La premessa iniziale era chiara e potente: dopo aver rivoluzionato continuamente il mondo dei videogiochi tra gli '80 e i '90, Yu Suzuki si mise in testa di creare una sorta di gioco di ruolo ambientato nell'universo del picchiaduro Virtua Fighter, con protagonista Akira, il personaggio simbolo di quel beat'em up a incontri. Presto Akira lasciò il testimone a questo giovane giapponese chiamato Ryo Hazuki, che ne divenne la nuova star. Shenmue arrivò infine nel 2000, riscuotendo un successo poco più che mediocre sia in occidente che in Giappone, sufficiente però a trasformarlo in un vero e proprio cult. Gameplay atipico, taglio cinematografico, una quantità di dettagli mai vista prima e la possibilità di vivere una sorta di vita alternativa in una piccola provincia del Giappone, lo resero un gioco come nessun altro; lo schema venne perfezionato ed espanso nel secondo capitolo del 2001. In Shenmue II, Ryo abbandona il Giappone per continuare il suo viaggio in Cina, dove incontrerà nuovi amici e nuovi nemici, ma non il suo obiettivo principale, Lan Di, ovvero l'uomo che per mettere le mani su due strani amuleti magici uccide all'inizio del primo gioco il papà di Ryo. Dopo Shenmue II, per Sega le cose cambiano radicalmente: il Dreamcast viene abbandonato al suo destino e per la società inizia un periodo di grossi cambiamenti che la porteranno ad abbandonare quasi totalmente la produzione di hardware da gioco casalinghi. Una transizione che genera una sorta di big bang dei suoi volti più noti: il primo a lasciare è Yuji Naka, creatore di Sonic, poi tocca anche a Yu Suzuki che negli anni seguenti si ritirerà a vita privata limitandosi a piccoli lavori di consulenza. Anche gli appassionati di videogiochi dimenticheranno tutto molto presto, così presi dalle novità introdotte sul mercato da Sony, Microsoft e l'immarcescibile Nintendo.

IL GRANDE ANTICO

Shenmue è un'esperienza obbligata a sfoggiare determinati dettagli per funzionare, è un inno al superfluo e nel superfluo si snoda il suo gameplay. Proprio tutto ciò che solitamente viene tagliato quando non si hanno grandi margini di manovra, ovvero un budget all'altezza dell'esperienza che si vuole proporre. Insomma, per Yu Suzuki non deve essere stato facile dirigere e portare a termine questo progetto, e ora che fare? Questo terzo gioco non chiude la storia e potrebbe essere difficile farne un altro, ma siamo certi di averne bisogno? Ora che è tornato in parte sotto i riflettori, non ci dispiacerebbe vedere un Suzuki alle prese con qualcosa di realmente nuovo, a meno che non voglia godersi la pensione...

Ma nessuno dimenticherà mai Shenmue e la sua parabola incompiuta, tranne Sega che del gioco firmato Yu Suzuki non vuole più sapere nulla. Le cose cambiano quando un gruppo di appassionati francesi decide di compiere il miracolo, rimettendo il progetto in mano al suo creatore originale per dargli finalmente una degna conclusione. Shenmue arriva su Kickstarter e il successo è immediato, travolgente: lo sviluppo dell'atteso seguito può finalmente iniziare.

REVIVAL

Shenmue III diventa finalmente realtà tangibile poche settimane fa, quando arriva nei negozi in versione PlayStation 4 e PC a distanza di diciotto anni da Shenmue II. Questo terzo gioco non ha naturalmente potuto contare sullo stesso budget dei suoi predecessori, né sullo stesso enorme team, eppure non rinuncia alla sua grandiosità che ne è da sempre parte integrante, per un risultato finale che genera un cortocircuito nella critica e grossi godimenti tra gli appassionati. Yu Suzuki e i suoi vecchi amici sanno bene che Shenmue III esiste grazie ai fan, confeziona così un seguito che se ne frega alla grandissima del tempo passato, tanto da sembrare un gioco uscito nel 2003. Praticamente una capsula del tempo a tutti gli effetti; come se qualcuno avesse messo in pausa il mondo dei videogiochi e improvvisamente ripremuto play. Ci vuole coraggio a farlo, ma del resto non esistevano altre strade. Perché provare a conquistare il pubblico più giovane? Shenmue III esiste anche se non dovrebbe, e proprio per merito dei fan ed è a loro, soltanto a loro, che si rivolge. Un sequel che da questo punto di vista ha un immenso rispetto per il suo pubblico. Non male per un gioco che non dovrebbe esistere.

YU SUZUKI, LA LEGGENDA

Un tempo i grandi dei videogame erano soltanto due: Miyamoto di Nintendo e Suzuki di Sega. A differenza del primo, ancora sulla breccia anche se in modo diverso dal passato, Suzuki si è ritirato progressivamente dalle scene, fino a scomparire del tutto. Le nuove generazioni non lo conoscono anche se inevitabilmente conoscono i suoi giochi, perché mentre Miyamoto rivoluzionava il mondo dei videogiochi casalinghi, Suzuki era intento a fare la stessa cosa con quello degli arcade. Scomparsa la Sega produttrice di hardware, e scomparsi gli arcade, per Yu Suzuki improvvisamente non c'è stato più posto nell'industria dei videogiochi, anche se ne è stato uno dei pilastri fondamentali. Se siamo arrivati fino a qui, è anche merito suo. Per un breve ripasso, ecco alcuni dei suoi giochi più famosi:

SPACE HARRIER - 1985

OUTRUN - 1986

VIRTUA RACING - 1992

VIRTUA FIGHTER - 1993

Batman and all related characters and elements TM & © DC

LA SAGA COMPLETA DI BATMAN
IN 4K SU INFINITY
infinity
Il cinema prima di tutto.

METAL GEAR SOLID: ASCESA E CADUTA DI UN TEMA

Una storia tra Giappone, Unione Sovietica e carrambate in diretta video

Alessandro Arndt Mucchi

La verità è che non è poi così ben fatto il main theme di Metal Gear Solid. Ha valore affettivo incalcolabile per milioni di persone? Sì. Ha una storia interessante come tutte le opere capaci di lasciare il segno? Ma certo. Qualcuno lo trova bello o addirittura bellissimo? Ovviamente. Ma da qui a dire che è fatto bene ce ne vuole. Lasciamo perdere la scelta di affidare la melodia principale a una terribile sezione di fiati sintetizzati, che erano gli anni che erano e il resto dell'arrangiamento si difende decisamente meglio, ma è proprio il clima generale da serie TV che va in onda alle 11 di mattina su Rete 4 ad affossare i due minuti e mezzo del pezzo. Sarebbe il telefilm di un eroe positivo, un po' McGyver e un po' Supercar, che affronta missioni ad alta tensione per poi tornare alla base a farsi una risata con la spalla che lo segue dal super computer, e con il collega serioso. Per la precisione, è quel momento nella sigla a 2:14 dove c'è uno sfacciato passaggio maggiore, e a schermo vedremmo Snake che se la ride bevendo una tazza di caffè americano seduto sulla scrivania della bella aiutante in tailleur. E dire che non inizia nemmeno male, il tema, con quella figura ritmica accattivante che infatti è diventata quasi più iconica della melodia che la segue. E ha anche delle belle trovate, come per esempio il refolo di legni che prelude al breve ma indovinato stacco sui timpani (minuto 01:07) che precede di qualche secondo un bel solo di sintetizzatore. Pure facendo un balzo in avanti di qualche anno però, e ci spostiamo su PlayStation 2 nel 2001 con il secondo capitolo della serie, non è che le cose migliorino più di tanto.

CHE DIAVOLO È IL GAELICO?

Oltre al main theme, l'altro brano che risalta nella colonna sonora di Metal Gear Solid è chiaramente The Best is Yet to Come, canzone che accompagna i crediti di fine gioco. Anche qui, però, c'è da indagare un minimo perché la scelta di far cantare il testo all'artista irlandese Aoife Ni Fhearraigh, e soprattutto di averlo in gaelico, lascia piuttosto spiazzati. Che ci azzecca con Metal Gear? Conoscendo Kojima verrebbe da pensare a qualche messaggio nascosto, a una delle sue cacce al tesoro (ricorderete le speculazioni attorno agli indizi che disseminava ai tempi di P.T.), a quel suo sorrisetto sornione mentre tutti attorno a lui si scervellano per interpretarlo. E invece, cercando, si trova un'intervista di Geek News Network dove la compositrice nipponica Rika Muramaka spiega che la scelta è stata dettata da una precisa richiesta di Kojima: non voleva capire le parole, e più in generale non voleva fossero immediatamente comprensibili. Muramaka ci pensa su e... "potrei scriverlo in gaelico, così nessuno capirebbe". Kojima risponde: "Che diavolo è il gaelico?". Così la musicista si presenta il giorno dopo in ufficio con decine di CD di musica tradizionale irlandese, convince il game designer, fa scrivere il testo inglese a Donna Burke e poi lo affida ad Aoife per la traduzione.

L'inizio del tema di Sons of Liberty quasi ci inganna con un incipit a base di scelte armoniche e d'arrangiamento di colpo più nobili, per poi entrare a gamba tesa con un orrido loop di drum machine evidente eredità di quanto fatto 3 anni prima su PS One. Poi si passa alla melodia vera e propria, qui sostenuta un po' meglio che nella versione precedente, e addirittura riproposta nella parte centrale del brano in un'inedita versione lenta e sussurrata. Insomma, è il momento in cui Konami decide che quel tema va elaborato, portato avanti e sostenuto nel suo cammino verso l'immortalità, cammino che continua anche in Metal Gear Solid 3: Snake Eater in una versione finalmente priva di pim-pam-pum, ma incalzata da un ben più adatto e marziale rullante (minuto 05:10 del main theme). E poi, dal quarto episodio, più niente. Possibile che Konami abbia cambiato idea? Che proprio quando stava finalmente raggiungendo un arrangiamento degno della melodia abbia deciso di gettare la spugna? Be', sì, o quasi, visto che qui è dove la nostra storia si sposta verso il governatorato russo di Kursk, e si tinge di giallo. È il 16 dicembre 1915 e a Fatezh, villaggio da 5.000 abitanti e spicci a pochi chilometri dall'attuale confine ucraino, nasce Georgy Sviridov. Il giovane Georgy si fa notare alle elementari perché impara, così a orecchio, a suonare il più russo degli strumenti russi, la balalaika, e viene ammesso nella locale orchestra folk. Da lì il suo percorso è segnato: studi di musica classica, il trasferimento a Leningrado, il conservatorio, e poi una serie di romanze ispirate alle poesie di Alexander Pushkin che saranno il suo primo e più chiaro successo. In seguito, la carriera di Georgy non decolla oltre i confini dell'Unione Sovietica, ma com'è come non è, le sue romanze arrivano fino alle orecchie di Tappi Iwase mentre sta componendo proprio il tema di Metal Gear Solid. La realtà a volte è dura da accettare, ma anche il più scettico dovrà cedere nel riconoscere il plagio dopo aver ascoltato "Winter Road", il brano che chiude il ciclo di romanze di Sviridov, visto che la melodia è proprio quella del nostro tema. Ma non è finita qui, perché non è Konami ad accorgersene, ma il giornalista russo Anton Logvinov che pensa bene di svelare la sua scoperta a Kojima in persona durante un'intervista, filmando il tutto. Il video è splendido e lo trovate su YouTube: da un lato c'è un impacciato Kojima che non capisce bene cosa sta succedendo. Gli regalano un CD? E perché? E dall'altro il giornalista russo che tira fuori una PSP e fa partire la romanza di Sviridov. Il volto di Kojima cambia espressione, F4 basito, chiede lumi sulla fama di Sviridov ma probabilmente è più concentrato sul discorso che farà a Iwase una volta tornato in ufficio. Non sappiamo cosa si siano detti, ma di certo c'è che il tema che stava migliorando di anno in anno di colpo scompare nel nulla. Non sappiamo se a seguito di questa intervista, ma persino Nintendo lo elimina in corsa da Super Smash Bros. Brawl, dove rimane solo nel nome di alcuni file vuoti.

METRO GAME

CODICE KOJIMA

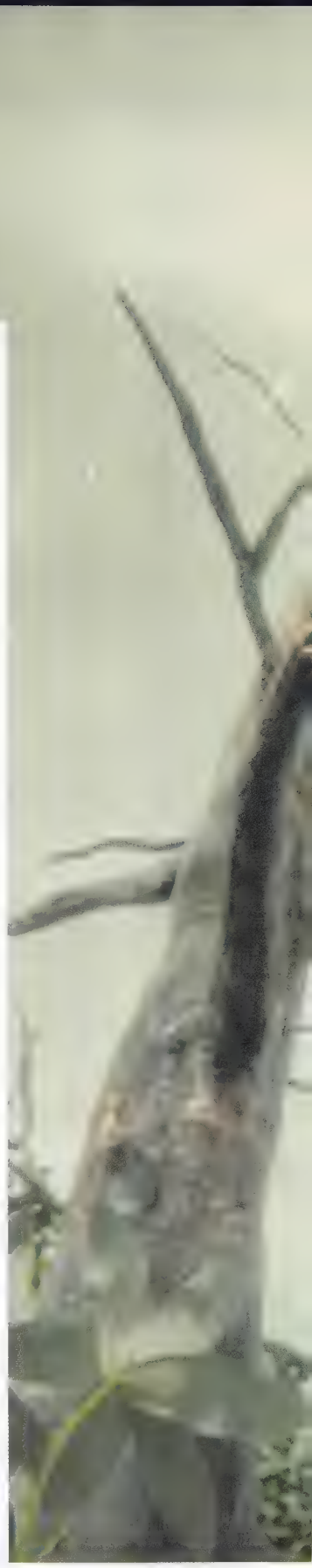
Uno sviluppatore divisivo, e senza un apparente motivo

Francesco Serino

C'è chi lo ama, e chi lo odia, e poi quelli sani di mente che stanno nel mezzo, giudicano a ogni uscita senza preconcetti né idolatrie. Mentre possiamo però capire chi vede nelle sue opere qualcosa in più, davvero non sappiamo trovare un motivo che spieghi così tanti detrattori. Perché non è indifferenza - quella ci sta - ma vero e proprio odio, come se Hideo Kojima rappresentasse una minaccia, un pericolo verso qualcosa o qualcuno.

Le accuse che gli vengono mosse sono diverse, ma poche hanno fondamenta, mentre nessuna giustifica una simile contrapposizione armata. Kojima dovrebbe fare il regista, dicono alcuni, visto che è il regista che vuole fare! Ma è davvero così? Davvero nei suoi giochi c'è poco gameplay? Tralasciando i due Metal Gear su MSX, uno dei primi home computer marchiato Sony e quindi composti da puro gameplay, solo il quarto Metal Gear Solid soffre da questo punto vista. I "Solid" precedenti hanno sì cut-scene piuttosto lunghe, ma mai esageratamente lunghe, inoltre presentano idee estremamente geniali incentrate proprio sul gameplay, sul gioco giocato. Un combattimento come quello contro The End, in Metal Gear Solid 3, può essere risolto in diversi modi e tutti effettivamente sorprendenti: a chi mai era venuto in mente di far morire un nemico di vecchiaia, se la battaglia si protrae troppo a lungo? A volte invece il boss di turno si ricorda più per la trovata scenica, ma comunque sempre figlia di un pensare e creare in modo diverso, costantemente fuori dagli schemi: lo scontro con Psycho Mantis è entrato nella leggenda perché nessun autore aveva mai pensato di far leggere a un boss di fine livello la memory card del giocatore, e farlo reagire in base ai giochi che venivano trovati. Parliamo comunque di porzioni di giochi che presentano la stessa voglia di rompere gli schemi in quasi ogni loro aspetto, non solo attraverso un unico sorprendente incontro. Metal Gear Solid e Metal Gear Solid 3 sono degli stealth game straordinari, il secondo presenta anche meravigliosi aspetti survival, ed entrambi sono estremamente ben bilanciati nella suddivisione delle parti giocate con quelle solo narrate. Metal Gear Solid 2 è un prodotto più difficile da digerire, eppure è costruito su colpi di genio che donano al gameplay dozzine di sfumature diverse. È vero che ci sono dei punti bassi, il corpulento sui rollerblade ne è un chiaro esempio, e che non a tutti è andato giù lo scherzo di rendere Snake un comprimario invece di unico protagonista, ma c'è così tanto da giocare e scoprire, ed è così forte e in anticipo sui tempi il messaggio che compone l'esperienza, da rendere questo gioco un prodotto a tutti gli effetti fuori dal comune, che lo si ami oppure no.

Il quarto Metal Gear è chiaramente un prodotto con dei problemi tutti suoi, e il più grande non è la presenza massiccia di filmati bensì proprio un gameplay a cui il motore grafico ha tarpato le ali. Anche in questo Metal Gear ci sono elementi interessanti, il livello nell'est Europa dove si cerca un fuggitivo inseguendo suo tipico fischio è una roba indimenticabile, come la scazzottata con Revolver Ocelot del resto, ma si vede che ci sono stati problemi, come del resto ce ne sono stati con Metal Gear Solid V ma in quest'ultimo caso danneggiando la trama, invece che il gameplay. L'ultimo Metal Gear è infatti uno degli action game sandbox più straordinari e profondi di sempre, con un endgame che ha tenuti occupati alcuni appassionati per più di un anno; il suo problema è l'essere un capolavoro incompiuto, costruito attorno a una trama che oggi sappiamo essere un'idea primordiale del più recente Death Stranding. Sempre tanto, tantissimo gameplay è presente e ben in mostra in tutti gli spin-off della saga, incluso l'atipico Acid, oltre che nel sorprendente Boktai per Nintendo Ds, gioco di vampiri la cui cartuccia aveva un sensore che cambiava il gioco in base ai raggi solari captati. Più critici bisogna esserlo con i due Zone of The Enders, specialmente il primo, dove il gameplay effettivamente non progrediva con la stessa velocità delle ghiotte sezioni anime. Ecco, se ci sono giochi firmati Kojima che hanno avuto un successo forse immeritato sono proprio gli Zoe, che naturalmente vanno contestualizzati al periodo di uscita, anni in cui effettivamente era una delle cose più accattivanti in circolazione, e che in fondo tutto questo successo nemmeno ce lo hanno avuto.



Gian Luca Rocco

Giornalista, genoano e videogiocatore, lavora a Tgcom24.

Twitter: @gianrocco

GAMECHANGER

E alla fine Death Stranding è arrivato

Ed è esattamente quello che in molti si aspettavano: un videogioco capace di cambiare le carte in tavola, scompaginare le categorie fino a questo momento applicate al nostro medium preferito, insinuare il germe del dubbio sul futuro del videogame. Ma soprattutto ci ha restituiti un game designer geniale, discusso e discutibile che, al di là di ogni considerazione sul gioco in sé e sulla sua bontà, ha chiarito un concetto fondamentale: si può creare un progetto a tripla A da zero, o quasi, in un tempo ragionevole, senza ritardi, senza lungaggini e anche senza troppe promesse da marinaio. Quello che ha veramente sorpreso di Kojima, è stata la sua capacità di, in qualche modo, rispettare i tempi e le aspettative del pubblico, insomma, fare un lavoro da produttore ancor prima che da "artista", sceneggiatore, regista. Una sorpresa non da poco, nata, probabilmente, dal credito costruito negli anni e che è passato giustamente a riscuotere e gli ha permesso, comunque, di realizzare esattamente quello che aveva in testa, senza troppi compromessi o almeno senza renderli evidenti all'esterno. Alzi la mano chi avrebbe scommesso che in così poco tempo (stiamo parlando in fondo di 4 anni dall'abbandono di Konami) ci saremmo trovati davanti a un prodotto del genere, fatto, finito e rifinito. Una lezione di pragmatismo per tanti suoi colleghi, da affiancare alle altre impartite con Death Stranding: creazione dell'aspettativa, gestione della stessa, capacità di impedire fughe di notizie significative e svelare poco a poco il cuore di un gioco che va metabolizzato prima, durante e dopo averlo provato. Il senso di solitudine immensa che suscita mentre si attraversano i suoi spazi sterminati e desolati, è secondo solo alla gioia che arriva dopo un "mi piace", quando qualcuno utilizza le tue creazioni, quando si lasciano "tracce" organiche anche solo per abbellire un angolo del paesaggio. È un gioco d'emozione più che d'azione, un film che senza la sua parte interattiva, sarebbe un freddo esercizio stilistico, perfetto nella forma, poco coinvolgente nel contenuto. Dopo il genere "stealth", abbiamo il genere "together-alone". Insomma, Kojima ha fatto ancora centro, ma questa volta ha alzato il tiro: con Death Stranding è entrato nella storia del videogioco, ancor più che con Metal Gear, cambiando le regole pur giocando con le stesse a disposizione di tutti. Da oggi tutti quelli che lavorano in questo campo, se la dovranno vedere con un nuovo convitato di pietra. Almeno fino a Death Stranding 2, ovviamente.

BUONI ☠ CATTIVI?

Questo Natale scegliete da che parte stare.

Un sospetto noi ce l'abbiamo...

DONNIE DARKO

DAL 14 NOVEMBRE

HALLOWEEN
FILM COLLECTION
I-VIII

DAL 12 DICEMBRE

LA MOSCA
FILM COLLECTION

DAL 12 DICEMBRE

IN EDIZIONE LIMITATA DVD E BLU-RAY

WWW.MIDNIGHTFACTORY.IT

MIDNIGHT CLASSICS

MIDNIGHTFACTORY!!

Alessandra Contin

Giornalista de La Stampa

SE SI GIOCA CON LA POLITICA

2010 Bologna, Far Game. Immaginate il cortile della Cineteca dove, nella biblioteca Renzo Renzi, è conservato l'Archivio Videoludico.

La politica nei videogiochi è, e resterà sempre, un argomento divisivo, difficile da trattare e ancor più ostico da rappresentare, soprattutto nelle grandi produzioni.
Se sparare ai nazisti, con o senza avvallo dell'alt-right americana, fa godere una cospicua massa di videogiocatori, temi contemporanei che ci mettono a nudo davanti allo specchio della società occidentale capitalista, guerrafondaia, razzista e omofoba, ci disturbano, ci dividono. E alla fine ci si interroga se sia veramente opportuno, o proficuo, usare il medium ludico per veicolare significati impegnativi.In questo campo alcune recenti produzioni indie sono spudorate e giocano a carte scoperte. Titoli come "Papers, Please" di Lucas Pope o "Riot Civil Unrest" di Merge Games fanno della militanza la loro cifra identitaria e se nell'intento si rivolgono a un ampio pubblico, nei fatti, per come vengono trattati i temi politici, restano un prodotto di nicchia.
Il risultato cambia quando le produzioni indie inscenano una critica radicale ma a più piani di lettura, come nel caso di "Inside" di Playdead, dove il videogiocatore, incosciente del suo ruolo, gioca una partita politica senza una chiave univoca per decifrarla.
Indipendentemente dal suo successo commerciale, il videogioco criptico e impegnato è un esercizio intellettuale che ci fa sentire molto preparati e intelligenti, parte di un'élite illuminata che lo ha capito. Il meccanismo si scardina quando l'impegno è meno laccato, quando il messaggio politico diventa diretto e rivolto a un pubblico di massa. Esibirlo senza remore il più delle volte non porta bene al suo creatore, soprattutto in una produzione tripla A il fallimento commerciale è, quasi, certo.
Lo sanno bene i ragazzi di Yager Development che dopo aver sviluppato un capolavoro come "Spec Ops: The Line" hanno affrontato la bancarotta. Esporre senza filtri la cura bushana a base di fosforo bianco distribuita come neve sugli abitanti di Fallujah, nel gioco trasfigurata in Dubai, non gli ha portato bene.
Neanche a Ken Levin con il suo Bioshock Infinite. Alla sua America/Columbia tanto irreale e reazionaria quanto vera, dove Lincoln è il cancro che ha distrutto

valori tradizionali e i Padri Fondatori sono santi. Perché a tutti gli uomini è riconosciuto il diritto alla vita, alla libertà e al perseguimento della felicità. Fermo restando che devono avere un certo colore di pelle, una "naturale" inclinazione sessuale e aderire, senza esitazione alcuna, al sistema produttivo vigente.
Nell'economia dei videogiochi AAA anche il più potente messaggio politico si scontra con la tirannia del gameplay.
Se sei un game designer, non ti chiami Hideo Kojima, ma ti ostini a infarcire i tuoi prodotti con chiari messaggi politici, datti all'indie. Così è il mercato. Era il mercato, fino a ieri quando David Cage ha deciso di forzare le regole e mostrare un gioco orgogliosamente politico. Un titolo, Detroit: Become Human dove la devianza, concetto molto caro ai sociologi, è il fulcro della narrazione. La devianza vista come ogni atto o comportamento, personale o di gruppo, che vìola le norme le norme stabilite dalla collettività e di conseguenza incontra forme di sanzione, disapprovazione, condanna, discriminazione e/o segregazione. Ma anche come unico modo che ha la società ha per emanciparsi.
In Detroit: Become Human si possono scegliere due percorsi. Si può essere rivoluzionari e abbracciare la devianza o reazionari e combatterla, ma in questo caso il giocatore, che lo voglia o no, affronterà un percorso punitivo.
David Cage, nella sua Detroit, inscena il razzismo come pilastro istituzionale del capitalismo e per farlo attinge in modo forse troppo furbo, ma intelligente alla questione razziale americana, con profusione di riferimenti a Martin Luther King e Malcolm X. Il suo discorso non è rivolto
ai soli Stati Uniti, ma a tutti gli uomini occidentali, a noi europei. E il messaggio è chiaro, ideologico e in alcuni suoi rami narrativi, decisamente politically incorrect. Perché anche se l'opera di Cage non è un manifesto estetico puramente di sinistra, in particolare di quella che alle piazze predilige i salotti, piantare sulle barricate una bandiera raffigurante un pugno chiuso un certo fremito bolscevico lo dà. La potenza del gesto è talmente forte, e inedita in un videogame, che ci si potrebbe ritrovare a cantare Hasta Siempre!

UCI

Mettiti alla prova con UCI Cinemas e gioca al quiz su

QUIZSTARWARS.UCICINEMAS.IT

SCAN ME

STAR WARS
L'ASCESA DI SKYWALKER

DAL 18 DICEMBRE AL CINEMA

©2019 & TM Lucasfilm Ltd.

UCI CINEMAS
STAR WARS QUIZ

Risolvi i 9 quiz dedicati ai mitici episodi della saga.
I primi 5 classificati di ogni round vinceranno premi galattici.

E se registri il biglietto, sblocchi il round bonus per scalare la classifica generale e vincere altri fantastici premi!

Inoltre parteciperai all'estrazione

PER VINCERE
un mitico viaggio in
GIORDANIA
alla scoperta dei luoghi del film con

blueberry travel company

Jordan Tourism Board
visitjordan.com

Concorsi validi rispettivamente dal 7 e dal 22 ottobre 2019 al 12 gennaio 2020, con estrazione finale dei premi entro il 31 gennaio 2020. Valore del montepremi relativo al concorso con quiz pari a 1.909,79€ (IVA Compresa); montepremi relativo al concorso ad estrazione pari a 32.500€ (IVA Compresa) - Regolamenti completi su quizstarwars.ucicinemas.it e starwars.ucicinemas.it

Roberto Recchioni

Direttore di Dylan Dog, creatore di Orfani e John Doe, scrittore di romanzi

DEATH STRANDING È NUDO

Il capolavoro ideologico firmato Hideo Kojima

Il Re attraversa le strade del suo regno, seguito dalla sua corte e dai suoi cavalieri, acclamato dalla folla. Una bambina emerge dalla massa indistinta e, indicando il sovrano, dice: "È nudo! Il Re è nudo!" e, a quel punto, tutti vedono che è proprio così, che l'uomo che stanno acclamando, e a cui stanno riservando i più alti onori, se ne va in giro come mamma l'ha fatto, con i gioielli di famiglia esposti all'aria. Ecco, se dovessimo traslare questa storia classica nell'ambito videoludico, il Re sarebbe il Videogioco in quanto tale e Hideo Kojima sarebbe la bambina. Perché con Death Stranding, il genio giapponese non ha fatto altro che mostrare qualcosa che stava già sotto gli occhi di tutti. In sintesi: prendete qualsiasi gioco open world o la maggioranza dei MMORPG e guardateli bene, con attenzione, non facendovi distrarre dagli estetismi e dagli artifici narrativi. Badate solo al meccanismo ludico. Cosa vedete? Un'infinita serie di missioni che fanno andare il giocatore da un punto A della mappa a un punto B. Certe volte per ammazzare qualcosa o qualcuno, certe volte per consegnare un pacco o un messaggio, certe volte per far andare avanti la trama, ma, di fondo, si tratta solo di compiere uno spostamento nello spazio di gioco. Spostamento che può essere più o meno divertente, a seconda di tutta una serie di fattori secondari, ma che, nella sostanza, è sempre la stessa cosa: muoversi ed esplorare quel mondo che i programmatori hanno faticosamente costruito. Al netto di tutte le sovrastrutture, si tratta solo di questo. E Kojima, con la sua ultima fatica, decide di portare questa realtà in superficie e mostrarla a tutti. Del resto, è lo stesso autore che dal 1986 a oggi ha speso gran parte della sua vita a reiterare il meccanismo del gioco del nascondino, pur mascherandolo dietro complessissime (e, talvolta, involute) architetture narrative. Ci si poteva aspettare di meno? Death Stranding, spogliato della sua ambientazione, della sua filosofia, del suo messaggio (tutte cose di livello altissimo e sui cui si stanno già spendendo fiumi di parole) e se preso solo nelle sue meccaniche ludiche, non è altro che il distillato puro di una tipologia di gioco. È l'alpha e l'omega degli open world e dei MMORPG, mostrato per quello che sono davvero, senza ingannevoli orpelli. Il gioco più lucido, più onesto, più a fuoco, mai realizzato dai tempi di Space Invaders. Un capolavoro ideologico, prima ancora che un videogame meraviglioso.

EXTENDED EDITION

UN FILM DI STANLEY KUBRICK

SHINING

SU INFINITY ANCHE IN 4K

infinity
Il cinema prima di tutto.

© Warner Bros. Entertainment, Inc.

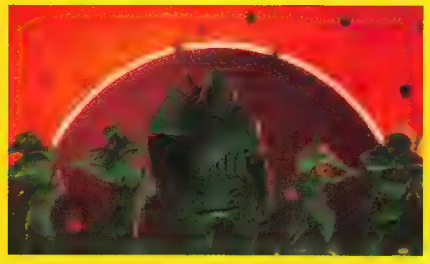
SHARE

Il mondo di Death Stranding è una meraviglia che si dipana lentamente sotto i nostri piedi, davanti ai nostri occhi. Impossibile staccarsene, specialmente dopo aver capito che ogni nostra partita è una giornata di lavoro per Sam.

Con un inizio così, non vedi l'ora di metterti finalmente in viaggio. Ma Death Stranding ci mette un po' a ingranare. Vai di filmati!

Lei è Fragile, parla e parla, ma tu sei troppo preso dall'incantevole scenario, dal design di ogni singolo oggetto in scena.

Ma quando parte davvero, quasi rimpiangi il menù iniziale: dobbiamo portare nostra madre all'inceneritore, prima che sia tardi.



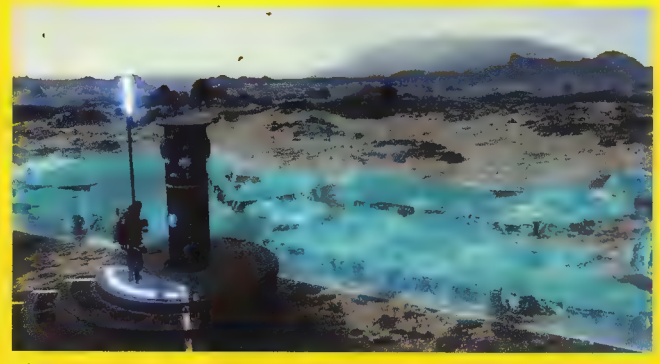
Death Stranding rallenta di nuovo, c'è un cattivo da presentare al pubblico e dozzine di nozioni da immagazzinare e capire.

E quelle tute? Riusciremo a indossarle tutte? Una domanda semplice ma che continueremo a porci per cento e passa ore di gioco.

Prima rovinosa caduta, il carico si è salvato ma il nostro BB piange terrorizzato. Su, dai, stai calmo, c'è Sam con te. Calmo...

Finalmente liberi, di esplorare, di guardare oltre, di accettare carichi secondari e stringere rapporti con i diversi Prepper.

Il viaggio verso Port Knot è forse il primo davvero duro. Ma arrivare su questa altura è stato indimenticabile. E ora un po' di riposo.



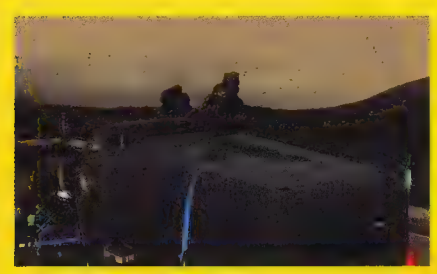
Capitolo 3. Death Stranding entra definitivamente nel vivo, e noi scopriamo finalmente il piacere di ricostruire strade insieme.

Muli, maledetti muli. Nemmeno ad hard rappresentano una reale minaccia, ma farsi trovare impreparati è sempre sconsigliato.

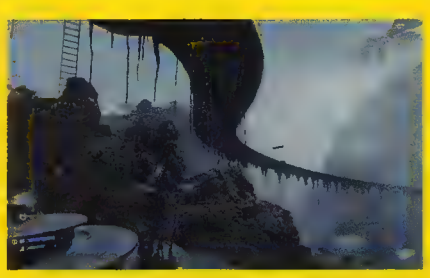
Ed ecco la prima sorgente termale, trovata proprio mentre tornavamo da chilometri piuttosto duri. E mentre ci si rilassa si può cantare!

Il dettaglio di ogni cinghia, pulsante, materiale, carrelli mobili, cappelli, occhiali, armi, è studiato all'inverosimile.

Quando torni a casa dopo una giornata di lavoro e muori a letto. E quanto ti svegli, Low Roar in cuffia ed email da leggere. Che vita!



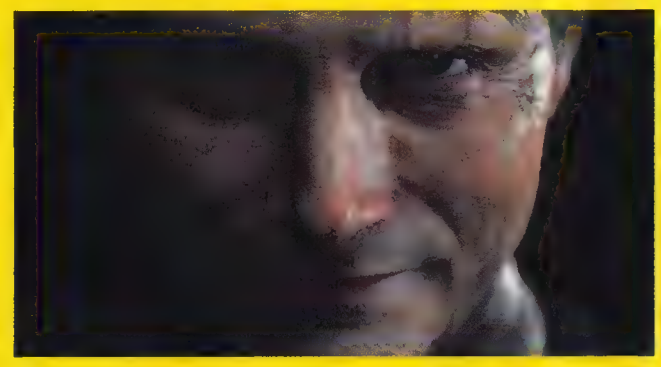
Poi succede questo: non vi diciamo come ma causiamo un cratere. Non ci si può camminare dentro, ti respinge via se ci provi.



Intanto i lavori per l'autostrada continuano, grazie anche all'aiuto degli altri giocatori. I chilometri così diventano metri.

Di nuovo a lavoro. L'obiettivo questa volta è un centro sulle montagne più alte. E non sarà facile con questo tempo da AC.

Questo furgoncino non conosce paura! Ma è meglio tenere sempre d'occhio il terreno: è un attimo ritrovarsi di nuovo a valle.



Quale altro segreto si nasconderà più avanti, tra queste gallerie? Troveremo finalmente una fine, o risorgeremo in un nuovo inizio?

A HIDEO KOJIMA GAME
DEATH
STRANDING

RACCONTARE IL VIAGGIO, LA NARRATIVA IN DEATH STRANDING

HIDEO KOJIMA CI RACCONTA DEATH STRANDING CON LINGUE DIVERSE E I MODELLI DELLA NARRAZIONE SI CONFONDONO E SI SOVRAPPONGONO, COSÌ CHE IL CINEMA DIVENTA TEATRO, LA MUSICA SI TRASFORMA IN LETTURA E IL GIOCO NELLA CONTEMPLAZIONE DI UN DIPINTO

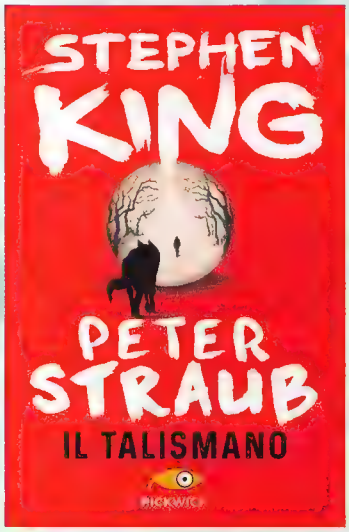
Federico Ercole

Death Stranding è un videogame composto quindi da più narrative che si connettono tra loro, prestandosi le parole e i modi, fino a comporre un romanzo interattivo coerente e unico, composto con una straordinaria e persino rivoluzionaria proprietà di linguaggio. D'altronde ognuno di noi, ogni essere umano, porta sempre qualcosa con sé, siamo tutti più o meno corrieri come Sam Porter Bridges, e con ogni oggetto c'è sempre anche una storia anche se non lo consegneremo mai a nessuno. Possiamo considerare qualsiasi nostro fardello una proprietà, ma è inevitabile che questo prima poi giunga a qualcun altro.

IL CINEMA DI KOJIMA

Spesso banalizzato proprio dai videogiocatori, o da una critica superficiale la cui cultura filmica si ferma agli '80 e persino quelli più scadenti, il cinema dentro il videogioco di Hideo Kojima è invece uno degli eventi artistici più radicali e impensabili degli ultimi decenni. Trascorrendo da una personale mimesi del cinema coreografico di John Woo all'imitazione dell'epica statica e umanistica di Akira Kurosawa, dagli sperimentalismi sul punto di vista di Michael Snow alla retorica barbara di Sam Fuller, dal montaggio sfrenato alla fluvialità

CINQUE OPERE DA ACCOMPAGNARE A DEATH STRANDING

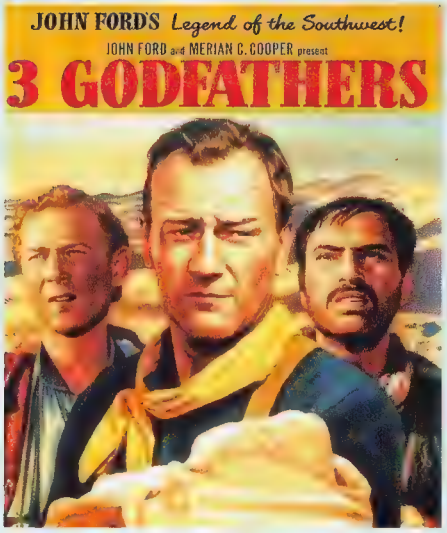


Il Talismano: romanzo di Stephen King e Peter Straub che finora è sfuggito a cinema e televisione. Vi si racconta di Jack Sawyer, dodicenne dai capelli lunghi, che attraversa l'America dalla costa est al mare dell'ovest per salvare la madre morente. Jack viaggia "flippando" da una dimensione a un'altra, cambiando lo spazio del suo viaggio tra gli Stati Uniti e un altrove. Indimenticabile viaggio tra i mondi.

The Postman: ovvero L'Uomo del Giorno Dopo, interpretato e diretto da Kevin Conster. In seguito a una guerra nucleare un vagabondo ed eroico Kevin diventa postino per "riconnettere" la civiltà collassante e isolata e infine assurge a messo di speranza. È evidente che questo film, ingiustamente dimenticato, sia piaciuto molto a Hideo Kojima.

Once in a long, long while: e anche gli altri due album dei Low Roar. È vero che ascolterete numerose loro canzoni durante il gioco ma ce ne sono altre eccezionali e "corrispondenti" al tono di Death Stranding. Rock progressive che vi riporterà nel gioco quando, purtroppo, anche questo sarà finito.

di smisurati piani sequenza, Hideo Kojima fa cinema in mille modi con una consapevolezza straordinaria della sua storia e dei suoi autori, continuando a mutare, videogame dopo videogame. Se si solo si guarda e anche, talvolta, se si gioca, quando ci fermiamo a suonare l'armonica spossati dal tragitto oppure mentre si mira l'orizzonte per vedervi la possibilità di un percorso, Death Stranding è tutto cinema, purissimo cinema, sia esso interattivo o no. Ci sono momenti durante i quali possiamo inquadrare le interazioni tra Sam e gli altri personaggi, firmando la nostra regia personale o illudendoci di farlo; mentre cambiamo l'inquadratura produciamo lenti e precisi movimenti di macchina circolari, ci fermiamo per osservare un dettaglio, producendo segmenti di immagini potenti ed espressivi. Si realizza la nostra bravura di registi registrando la "clip" video e riguardandola, sia essa una lunga camminata o una lunga pausa esplicativa tra personaggi. Poi c'è il cinema "solo" di Kojima, i filmati non interattivi questa volta interpretati da un cast eccezionale di attori la cui passione per il progetto è evidente così come il coinvolgimento emotivo nell'opera. Kojima dirige un cast stellare, che avrebbe potuto persino essere ingombrante, con una perizia da vecchio artigiano del cinema hollywoodiano cosicché gli attori non sembrano mai estranei ma corpi veri, sebbene elettronici, fantasmi senza sapere di esserlo nella convinzione della loro interpretazione e per questo non dissolti dalla luce propria del cinema. Nei numerosi e lunghi momenti filmici, Kojima insiste in maniera meno drastica che in Phantom Pain con i piani sequenza e li interrompe con rari e significativi interventi di montaggio. C'è ad esempio un momento, nelle fasi iniziali del gioco, durante il quale Kojima alimenta la tensione per poi smorzarla subito e farla ricrescere poco dopo in uno spossante anelito verso un climax; egli riesce a mantenere l'emozione e la musicalità della ritmica con una maestria che è davvero quella di un Alfred Hitchcock. Sarebbe bello che un (compianto) Claude Chabrol che tra l'altro considerava Clifford Simak uno dei suoi scrittori preferiti (e di questo scrittore di fantascienza umanistica che tanto scrisse sulle dimensioni parallele c'è tanto in Death Stranding, non solo il nome di un personaggio) vedesse quella di sopra e altre scene di Death Stranding per scriverci qualcosa.
Da vedere e rivedere inoltre i monologhi di Mads Mikkelsen, strepitosa prova d'attore e di sguardo ambiguo, ingannevole.



In nome di Dio: The Three Godfathers di John Ford, con John Wayne, racconta di tre rapinatori fuggitivi dispersi nel deserto che dovranno loro malgrado occuparsi di un neonato e portarlo in salvo durante un lungo e arduo viaggio nel deserto. C'è l'epica e la tenerezza del rapporto di Sam con BB.

City: tradotto in italiano come Anni senza Fine, è un capolavoro di Clifford Simak che ci racconta la lunga, lenta e inevitabile estinzione del genere umano.

SCRITTI E CANZONI

Ci sono innumerevoli parole da leggere in Death Stranding, nella forma di documenti e e-mail inviateci dalle persone che connettiamo. Si tratta di letture indispensabili, scritte con perizia della sintesi e talvolta formative su aspetti culturali non comuni, come le pratiche funerarie egiziane, il concetto di chiralità, l'importanza di Godzilla nella cultura pop, la letteratura di Kafka, la politica internazionale contemporanea. In questi scritti c'è il tappeto esplicativo di Death Stranding, il completamento di narrazioni enigmatiche, rivelazioni. E la lettura non è sconnessa dal gioco, ma vi partecipa come elemento portante, soprattutto quando Sam legge all'interno della stanza del suo rifugio, riposando. Ci sono inoltre le mail che riceviamo dai personaggi, esempio di esemplare romanzo epistolare, attraverso le quali manteniamo un contatto "umano" con questi e le loro storie, memorabile in tal senso quella degli innamorati e del loro matrimonio. E poi c'è la musica, canzoni che diventano partecipi non solo del racconto del gioco ma oltre, della realtà, perché non sarò l'unico io che scrivo che le risente ancora fuori da Death Stranding per corrispondervi un'altra volta. L'utilizzo di queste canzoni, dei Low Roar e altri, è studiato per avere un impatto travolgente sul giocatore, restando incollate a fondamentali momenti di viaggio. Il panorama sonoro e musicale di Death Stranding è immenso, esplicito nella sua funzione di avvincerci ancora di più, sempre di più.

LE TRACCE DELLA NOSTRA STORIA

Cosa ci dicono le valli verdi o petrose, le acque che scorrono tra rocce e fanghi, i laghi di catrame, i rari ruderi e le città inaccessibili? Lo spazio di Death Stranding parrebbe non raccontarci nulla, il suo passato e il suo presente corrosi dalla cronopioggia; luoghi esistenti eppure sfuggenti appaiono senza una storia che non sia quella dell'Adesso, panorami da contemplare e interiorizzare per trovarvi un sentiero, una via che ci porti a destinazione, topografie numeriche solo funzionali al gioco. Ma non è così, sebbene si possa pensare che la storia sia solo altrove, anche lo spazio in Death Stranding propone una diegesi, una narrativa ermetica oppure talvolta così evidente da sfuggire. Non si tratta del racconto di un trascorso, della testimonianza di un prima, della narrativa costituente un substrato epico, storico o leggendario come nelle opere di Hidetaka Miyazaki, perché le vestigia della catastrofe appaiono permanenti nella confusione temporale, sono l'oggi del videogioco di Kojima. Lo spazio in Death Stranding è il testimone del viaggio nostro e di Sam, la pagina di un racconto che si costruisce passo dopo passo per permanere e come ogni grande storia insegnarci qualcosa di importantissimo, soprattutto a non sbagliare strada e a come scoprirne altre. I passi di Sam, e degli altri corrieri che viaggiano nella rete così distanti e vicini, lasciano impronte che si trasformano in segni curvi e lineari nella mappa ma soprattutto marcano la terra, strappano l'erba, modellano i fanghi. Ripassando per uno stesso percorso le impronte lasciate da Sam e dagli altri giocatori diventano prima viottoli, poi sentieri e infine strade, contribuendo a razionalizzare spazi ostili, a renderli leggibili e quindi percorribili con più facilità. Il sorgere di queste strade costruite dai passi edifica un racconto tangibile delle lunghe marce di Sam, lo scrive sul terreno, una storia tracciata dai piedi e, come scrisse Richard Wagner, instancabile viandante di sentieri montani: "i migliori pensieri sorgono camminando". Vi è quindi una narrazione ambientale sottile e dialettica in Death Stranding, panorami di parole elementali e non elementari che interagiscono con il giocatore e i suoi ricordi, consolidando la sua esperienza e testimoniandola mentre la raccontano ancora una volta, mai identica.

Federico Ercole

HIDEO KOJIMA

LA SUA IDEA DI PUBBLICO

È DAI TEMPI DI METAL GEAR SOLID 2 CHE IL RAPPORTO TRA HIDEO KOJIMA E I GIOCATORI DELLE SUE OPERE È CRITICO, SEMPRE SUL PUNTO DI UNA ROTTURA, DI UN DISAMORE

Sembra quasi che Kojima si diletti a mettere in crisi la "fan-base" edificata con il suo lavoro precedente, andando a deludere le aspettative, frustrando le attese del giocatore con la negazione di una rassicurante continuità di modi, contenuti e registri, persino con il massimo affronto ipotizzabile dal "fan": la sostituzione di un protagonista amatissimo con uno nuovo e sconosciuto, inevitabilmente disprezzato a priori. Il tanto livore "social" che ha tentato di avvelenare l'uscita di Death Stranding nasce proprio dalle aspettative frustrate di un pubblico in cerca di ripetizione, con la volontà di essere soprattutto ascoltato e assecondato da Kojima, cosa che non avviene mai. C'è la comune presunzione dell'autore in un atteggiamento simile, oppure ci sono la consapevolezza e lucidità di un artista che malgrado le delusioni di tanti giocatori continua a ottenere nuovi consensi universali, costruendo nel contempo un pubblico che apprezza e comprende le opere nella loro integralità, senza la pretesa di essere lusingato e coccolato. Il fatto che la "fan-base" non sia vezzeggiata, ma depistata ogni volta desta un risentimento diffuso, causa insicurezza, nega quel senso di importanza determinante nello sviluppo di una qualsiasi opera che le "community" hanno acquisito negli anni. Kojima è all'antitesi di Bioware con Mass Effect, è difficile immaginare che avrebbe cambiato un finale sotto la pressioni di petizioni online massificate.

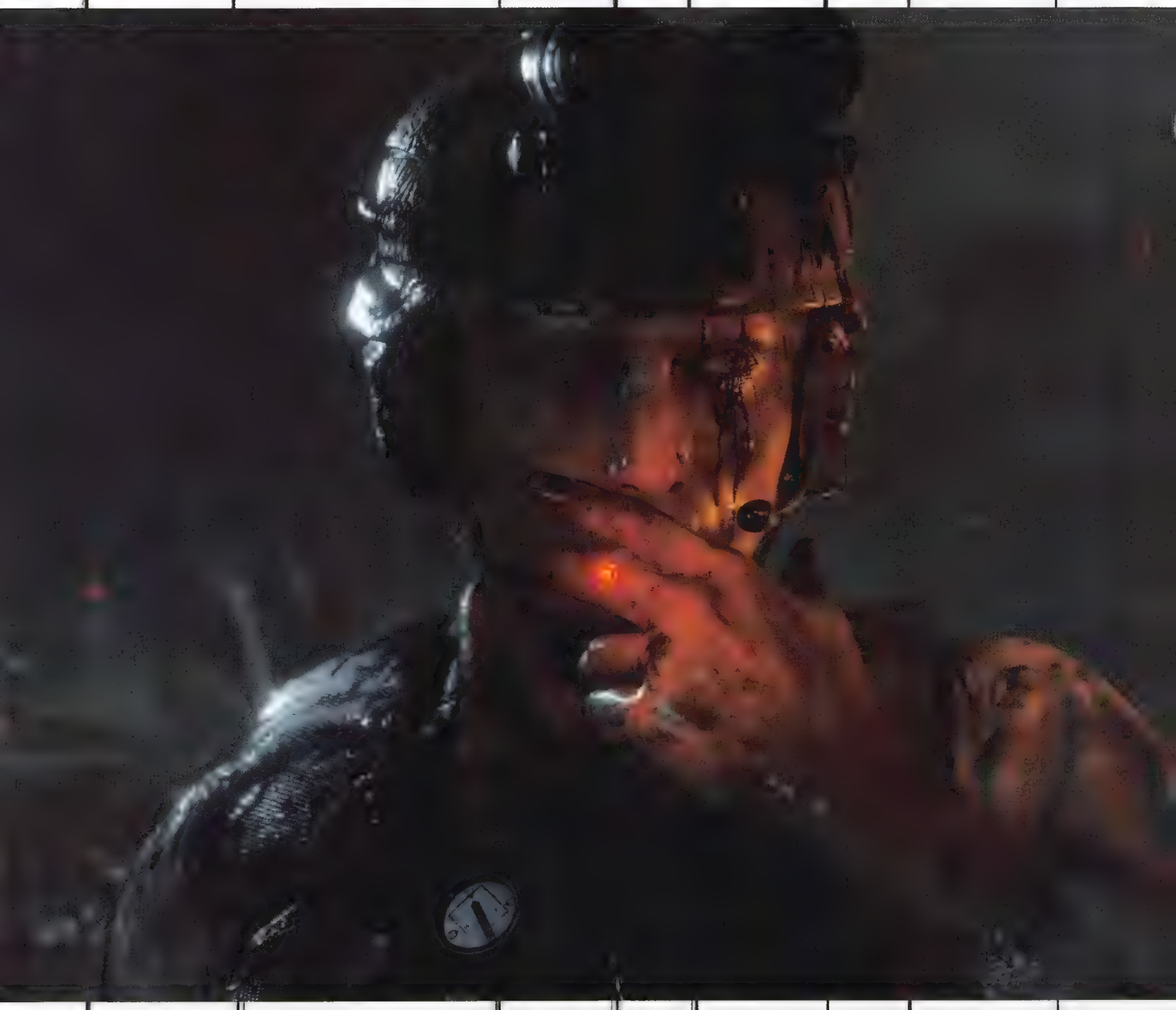
PUNTO DI ROTTURA

Quindi Kojima disprezza il pubblico? Oppure non gli interessa perché egli è ottuso da un compiaciuto narcisismo? No, è più probabile che invece Kojima sopravvaluti i giocatori o ne abbia una visione personale molto ottimista. Kojima potrebbe ritenere di avere educato un pubblico, di averlo fatto crescere e maturare attraverso i contenuti delle sue opere; chissà che non dia per scontato che le persone che giocheranno i suoi lavori capiranno le scelte e le idee. Kojima si illuderebbe ovviamente, ma si tratta di un'illusione necessaria. E necessario è anche il narcisismo di Kojima, come quello di qualsiasi artista rivoluzionario, poiché lo emancipa dal gusto comune, rende unica e rigorosamente "propria" l'opera. Nel bene e nel male. Ora, è davvero bella, se ci si ferma un attimo a riflettere scendendo dal piedistallo di una presunta autorità acquisita tramite post polemici e semi-sagaci, l'idea che Hideo consideri i giocatori assai più colti,

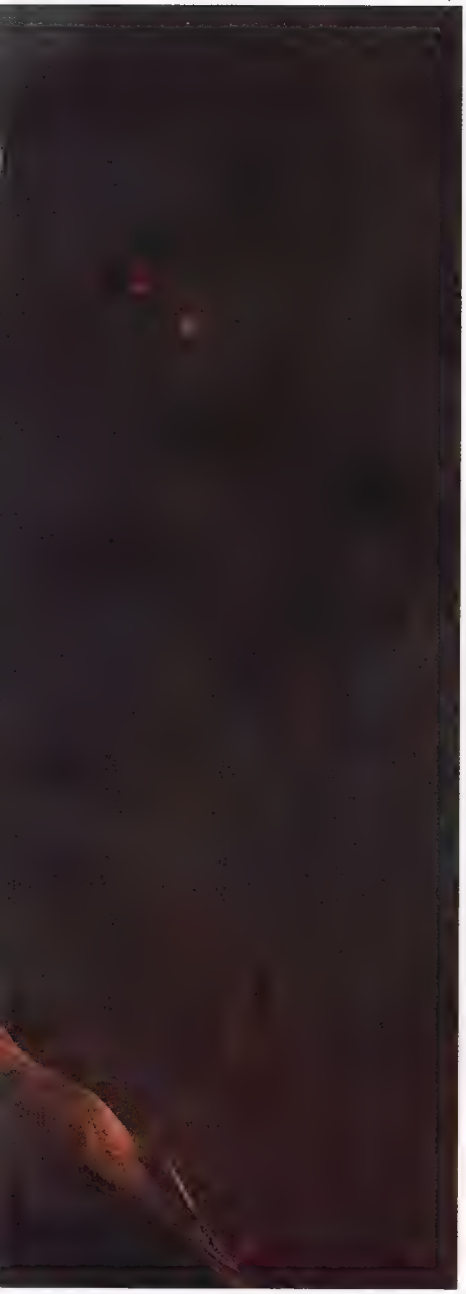
intelligenti e sensibili di quanto dimostrino in realtà di essere, sembra la Mamma Rai con la sua missione educativa degli Anni '60 e '70 quando invece dei vari "Grandi Fratelli" o simili la televisione mandava in onda L'Odissea e I Fratelli Karamanzov. Tuttavia il "vero" pubblico di Hideo Kojima, o il suo ideale di giocatore, quello a cui pensa mentre lavora a un progetto, potrebbe essere un altro. È noto che negli anni Kojima abbia connesso una "rete chirale" di amicizie prestigiose, registi del cinema, soprattutto, che egli ha sempre ammirato, persino imitato, talvolta superato. È il caso di John Carpenter che gli introduce con un aforisma entusiastico l'art-book di Metal Gear Solid 3, di un filosofo come Enrico Ghezzi che si innamora delle sue immagini, di Refn e Del Toro che si fanno dirigere (magistralmente) in Death Stranding. Pensate lo facciano per soldi o fama? Non credo proprio. Questi autori amano davvero l'opera di Kojima e recentemente si è espresso a suo favore persino George Miller di Mad Max.
Immagino (si tratta appunto solo di speculazioni) che oggi Kojima non stia aspettando le recensioni della stampa specializzata, non si curi affatto di tweet e post polemici, ma stia aspettando le reazioni dei suoi "amici", dei quali è sia estimatore che oggetto di stima. "Piacerà a John Carpenter", si chiederà Hideo Kojima? "E Tsukamoto che dirà?". Ecco qual è il pubblico ideale di Hideo Kojima, ecco per chi lavora davvero, oltre che per se stesso e persino per noi. Egli inventa giochi per altri autori, si preoccupa che soprattutto da questi possa essere compreso e amato. Il suo vero fallimento si concretizzerebbe se Del Toro gli dicesse: "Questo non l'ho capito", non se Lucaz92 scrive su Facebook che il gioco fa schifo. E fa bene il maestro (perché ha già dimostrato e continua a dimostrare di esserlo), perché solo così è possibile un oltre e la rottura di ogni stagnante conservazione, solo così è possibile emanciparsi dal tempo presente, inventando invece un domani; con stoicismo e abnegazione rigettare il gusto diffuso, ignorarlo, sperare nell'empatia e non cedere all'antipatia.
Nella prima metà del 1800 gli ultimi quartetti del defunto Beethoven non furono capiti dal pubblico, ma esaltati e diffusi solo da altri grandi musicisti, come Wagner ad esempio. Oggi sono considerati capolavori assoluti. Mai ascoltare lo spirito del presente, mai. Perché quando ci parla è già vecchio.

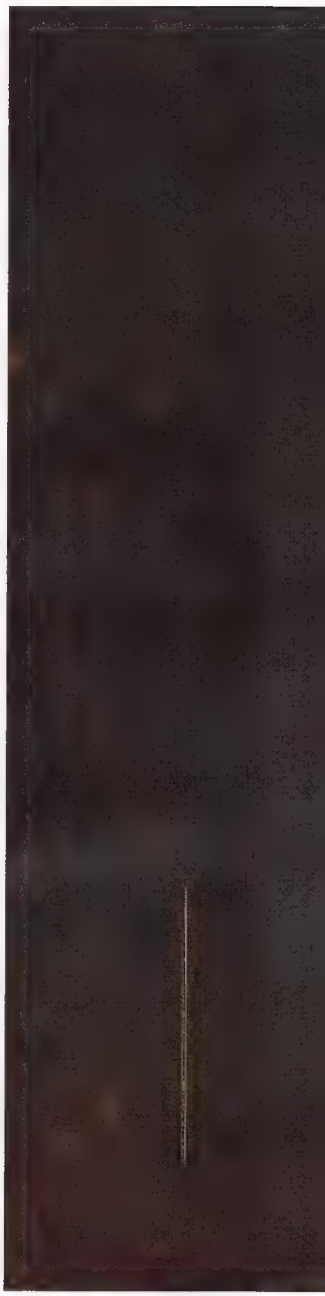
DEATH STRANDING

IL MIGLIOR GIOCO DI HIDEO KOJIMA



Hideo Kojima è cresciuto, e non solo anagraficamente. A 56 anni, l'autore giapponese può dirsi finalmente completo, eppure la sua più grande vittoria è un'altra: ritrovarsi libero nel pieno della sua maturità artistica, e non solo da Konami, anche da Metal Gear. I successi ti logorano, portano popolarità, ricchezza, ma in un attimo possono trasformarsi in gabbie dalle quali è davvero difficile fuggire. In un altro universo, forse Konami avrebbe anche permesso a Kojima di terminare quel Silent Hills che non vedremo mai, ma la sua mansione principale sarebbe comunque tornata a essere ben presto quella di tenere in vita Solid Snake e il suo pantheon di disperati, fare un po' come i personaggi della serie fanno con il corpo di Big Boss. Magari lo avrebbe fatto alla grande, nessuno lo mette in dubbio, ma sarebbe comunque sempre stato un nuovo Metal Gear e mai qualcosa di realmente nuovo; probabilmente anche le idee che oggi troviamo in Death Stranding sarebbero finite in quella serie, privandoci di quello che è chiaramente uno dei giochi più importanti di questa generazione. Ripartendo da zero con Death Stranding, Hideo Kojima ha potuto finalmente costruire nuove fondamenta logiche e narrative, allestendo per noi un nuovo mondo ai confini della materia e del tempo, dove sarà necessario abituarsi ad altre stravolgenti regole naturali per sopravvivere. In Death Stranding, cinema e narrazione, come gameplay, tecnica e sonoro, si dividono in egual misura la scena, ed è un miracolo di cui non è stato capace nemmeno l'amato Red Dead Redemption 2 che, in cambio di uno spettacolo audiovisivo, ha sacrificato molta della nostra libertà. Death Stranding non ha bisogno di scendere a compromessi: è sempre gioco e puro cinema nello stesso momento, per un traguardo che solo un autore completo, proprio come abbiamo definito





COLONNE PORTANTI E SONORE

In un documento che potete trovare nel gioco, Kojima ironizza sulle colonne sonore dei giochi ambientati in un futuro distopico che, almeno da Fallout 3 in poi, sono sempre basate su una selezione di classici del passato. Nonostante la OST di Death Stranding possa contare su diversi artisti, e un buon numero di brani originali, è chiaramente un progetto che nasce e cresce ascoltando i Low Roar, one man band islandese di cui potremo sbloccare una grande quantità di brani. Il sound dei Low Roar è il sound di Death Stranding e non solo, ne sono anche il carattere e l'inconfondibile mood, umore. Alcuni hanno scritto che il gioco di Kojima altro non è che il video musicale più costoso di tutti i tempi, in pratica imparerete ad amarli anche voi.

UN CAST STELLARE

Se cinema e videogiochi si uniscono in qualcosa di unico, e tremendamente nuovo, non possono certo mancare gli attori, bravi e famosi nel caso di Death Stranding.

NORMAN REEDUS - SAM BRIDGES: è stato Guillermo del Toro a consigliare alla star di The Walking Dead di accettare l'offerta di Hideo Kojima, e per il momento Norman Reedus non sembra essersene pentito. La sua faccia del resto è perfetta per il ruolo chiamato a interpretare nel gioco. Finirete per volergli un bene dell'anima.

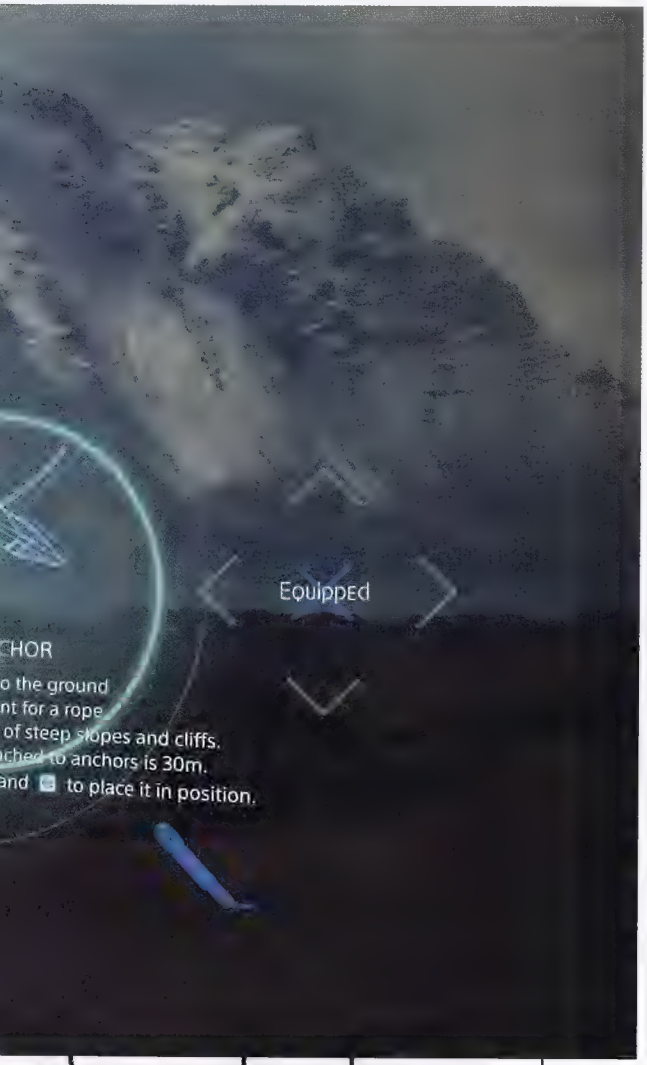
MADS MIKKELSEN - CLIFF: per Mads Mikkelsen un ruolo fenomenale, anche se spesso in contrapposizione violenta e in certi casi addirittura perversa con il protagonista. Cliff è una sorta di oscilloscopio emozionale che nel corso di Death Stranding assumerà diverse sfumature di colore. Non sottovalutatelo.

Kojima in apertura, poteva raggiungere. In Death Stranding, le velleità da regista del creativo giapponese hanno lasciato il posto a una tecnica che non si limita più a copiare i maestri più ammirati, ma ha una sua identità ben precisa. Segno che Kojima ha finalmente imparato il mestiere, e che i tempi sono cambiati, il medium è maturato, e dodici virtuosismi di camera consecutivi non fanno più notizia. Come la creatività che ha scaturito il progetto, la regia è altrettanto libera di essere ciò che vuole, e sovrapponendosi al gameplay spiega lo stesso fenomeno, la chiralità, di cui tanto si parla nello stesso Death Stranding. Due mani combaciano perfettamente solo unendone i palmi, mentre con il dorso appaiono come due cose

LEA SEYDOUX - FRAGILE: un personaggio chiave fin dal nome, per una bellezza ambigua, sofferente. Ci introdurrà al mondo di Death Stranding con grande passione, per poi portarci in giro nello spazio e nel tempo con i suoi stupefacenti poteri. Da parte di Kojima, una scelta che si rivela subito azzeccata e certamente non scontata.

LINDSAY WAGNER - BRIDGET: un'attrice entrata nel mito grazie al ruolo di Jaime Sommers nella serie TV La donna bionica, uno dei tanti omaggi di Hideo Kojima al suo immaginario cultural pop che qui troviamo in una duplice versione, una giovane e una attuale. Un ruolo chiave, per un volto che farà godere molti di noi.

Da Guillermo del Toro a...: Oltre ai volti e alle voci note, tra cui Margareth Qualley e Troy Baker, Death Stranding nasconde una miriade di diversi cameo. Giocando è possibile incontrare Conan O'Brien, sviluppatori Guerrilla Games, i registi Guillermo del Toro e Edgard Wright. Naturalmente ce ne sono molti altri, saprete riconoscerli tutti?



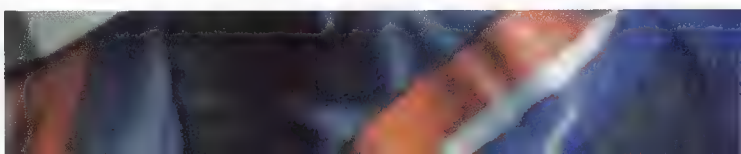
distinte: un riflesso diverso dall'origine è un riflesso chirale. Con Death Stranding, Hideo Kojima dimostra di aver capito che la sua idea di cinema e di videogioco non possono sovrapporsi se non in un verso, quello offerto in Death Stranding. Ogni azione di gameplay, ogni meccanica ludica, ha un suo riflesso sinestetico che si propaga sulla spina dorsale dell'utente trasmettendogli scariche di endorfine di inequivocabile qualità. Hai tu il controllo, ma è come se l'autore reggesse la tua mano aiutandoti in ogni istante a conquistare lo "shot" più emozionante e avvincente possibile. Naturalmente, se inizierete a girare vorticosamente la telecamera attorno al personaggio, l'effetto verrà rovinato, ma non è questo ciò che intendiamo. In Death Stranding azioni che solitamente nei videogiochi consideriamo ridondanti, secondarie, sono strettamente legate al gameplay. Qui riprendi fiato massaggiandoti silenziosamente le spalle, suoni l'armonica davanti a immensi e onirici panorami, e non perché ti piace giocare di ruolo, almeno non solo, ma perché sono azioni che è necessario in alcuni casi fare, fanno parte sia del Death Stranding esperienza che del Death Stranding interattivo, il videogioco vero e proprio. Contestualmente a ogni azione, il silenzio che permea buona parte dell'azione si fa più o meno in disparte, lasciando il posto a reminiscenze sonore lattiginose, se non a veri e propri brani musicali filtrati di lontananza. Un'esperienza totale, e che ora cercheremo di analizzare in maggior dettaglio.

STRAND/STRANDING

Chi segue i videogiochi con una certa continuità ricorderà che, subito dopo aver fondato la Kojima Production, il nostro si è imbarcato per un tour durato mesi che lo ha visto visitare le maggiori software house del pianeta. Ufficialmente, quel viaggio serviva a cercare un engine per il nuovo progetto, c'è riuscito e lo sappiamo, ma gli ha consentito anche di formare degli "strand" che ne hanno globalizzato l'efficacia creativa: il risultato è che Death Stranding non è il tipico videogame giapponese, ma non è nemmeno così occidentale. Per capirne la portata bisogna allontanarsi un pochino e guardare l'insieme: Death Stranding è per il mondo intero, incluso il suo messaggio più immediato e appariscente. Fuori da ogni metodo e regola, Kojima costruisce la sua nuova intuizione sci-fi su quello che si rivela essere immediatamente un simulatore di quelli duri e puri. È un tipo di gameplay che ti aspetteresti in quelle ottime produzioni per PC su cui spesso è facile fare dell'ironia: per esempio Euro Truck Simulator 2, anche se ricorda più un

gioco che su PlayStation 4 ci è anche arrivato, avete presente il simulatore spaziale Elite Dangerous? Ve ne abbiamo parlato più volte. A differenza di quella tipologia di prodotti, da più di un ventennio relegata a una popolarità secondaria, e di conseguenza a budget ridotti, Death Stranding ha tutto quel che serve per riportare certe meccaniche sotto i riflettori. Questo non significa che si tiri indietro quando c'è da punire il giocatore, anzi: Death Stranding è molto più complesso di un Euro Truck Simulator qualunque, e richiede attenzione e strategia costante. Inutile dire che comandare un Norman Reedus digitale in un contesto fantascientifico di prim'ordine ha tutt'altro appeal rispetto a guidare un Iveco alle porte di Bolzano... senza nulla togliere alla magnifica Bolzano, sia chiaro. Anche in Death Stranding insomma si lavora nel campo dei trasporti, non importa se a piedi, con più o meno aiuto della tecnologia e/o grazie all'ausilio di moto e vetture: l'importante è che il pacco arrivi sano e salvo, possibilmente entro i tempi richiesti. Ogni merce dispone di due barre d'energia: una mostra l'integrità dell'involucro quando presente, l'altra lo stato dell'oggetto trasportato; la prima potrà essere ripristinata mentre la seconda no. Il carico, suddiviso normalmente in diversi colli, può essere stipato nel comodo zaino di Sam, questo il nome del protagonista interpretato da Reedus, o agganciato sulle spalle e ai fianchi della sua tuta. La disposizione degli oggetti e il peso influisce dinamicamente sui movimenti del personaggio che, nel momento in cui sarà chiamato a solcare le mappe del gioco, dovrà vedersela con tanti piccoli e grandi ostacoli. Anche il più semplice dei terreni, sotto la pioggia battente e con più di cento chili sulle spalle, può trasformarsi in un bel problema; è richiesta sempre molta attenzione e un costante lavoro sui due grilletti del pad, associati alle due mani di Sam, che permettono di bilanciarlo prima che sia troppo tardi; anche scendere da un collina, se non si sta attenti accelerando troppo, può dar vita a rovinose cadute. Come sempre con i giochi più complessi, agli inizi c'è il classico shock di cui non preoccuparsi; bisogna invece perseverare visto che fa tutto parte del piano, e ben presto Death Stranding diventerà sempre più chiaro, mentre vi terrà continuamente occupati con nuovi ammennicoli per personalizzare la vostra esistenza alternativa, nuove tecnologie per rendere i vostri viaggi più efficaci, e nuove meccaniche di cui tener conto per sopravvivere a questa natura sovvertita. La prima mappa introduttiva serve proprio a questo, a introdurvi al gioco quindi non fatevi ingannare dalla sua offerta: Death Stranding inizia davvero dalla seconda area, molto più grande della precedente. E a questo punto, all'inizio del terzo capitolo, si entra nel vivo della questione e il gameplay messo a punto da Kojima e il suo team prenderà vita in un crescendo sbalorditivo. Aspettate un attimo però! Non vi abbiamo ancora detto che Sam non si limita a fare consegne di poco conto, ma sta cercando di unire tutti coloro che sono sopravvissuti a questo evento chiamato come il gioco, Death Stranding, sotto un'unica rete chirale: un Internet metempirico che per funzionare sfrutta la strana situazione che si è venuta a creare, con il mondo dei morti che si specchia in quello dei vivi distorcendo la forma e il tempo della realtà, trasformandola in irrealtà. In Death Stranding per esempio piove tempo, e sotto questa pioggia le casse trasportate si rovineranno costantemente, invecchieranno nel vero senso della parola, inoltre ci sono le CA, in inglese BT, anime invisibili che popolano i luoghi in cui la cronopioggia è sempre presente.

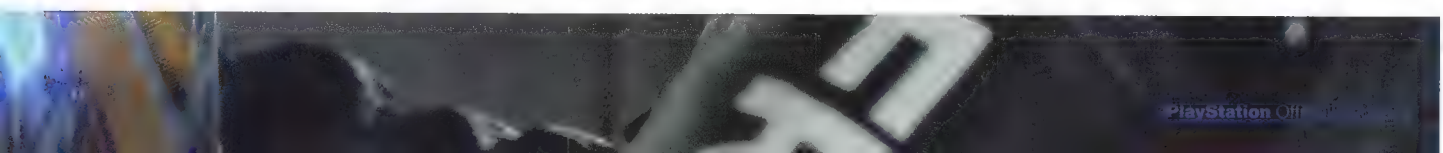
Quando si cerca di attraversare una zona con le BT, è necessario muoversi piano, trattenere il fiato anche al limite dello svenimento, e muoversi cercando di anticipare la loro presenza. Per aiutarci avremo quello strumento posto sulla spalla di Sam che, attraverso il BB, l'infante che porteremo sempre con noi all'interno di un contenitore pieno di liquido amniotico posto all'altezza di un grembo materno, s'illuminerà puntando lo spettro più vicino. È molto simile a uno stealth game dove non sai mai precisamente dove si trova chi può scoprirti, e quando succede... una pozza nera emergerà dal terreno e tante anime cercheranno di tirarci giù, a volte strappandoci di dosso carico prezioso; se riusciranno ad abbatterci, la pozza si trasformerà in un enorme lago di acque nere, in cui una balena calamaro proverà a dare il colpo di grazia al povero Sam. Ci sono poi i Muli, un gruppo di fuori di testa che proveranno in ogni modo a rubare i nostri carichi, ma se non trovano nulla di prezioso non si faranno problemi a portarci



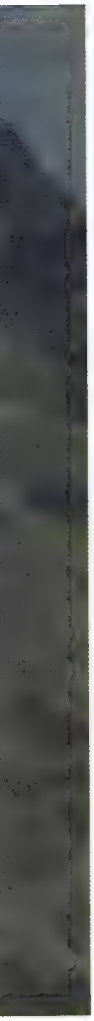
via anche le scarpe; i maledetti si muovono in gruppi numerosi, spesso sono dotati di camionette con le quali possono rincorrerci per lunghissimi tratti. Come vedete ci sono una miriade di sistemi in gioco, è una roba piuttosto complessa, e la cosa migliore è che più avremo accesso a meccaniche pensate per aiutarci lungo i viaggi, e più avremo cose a cui pensare: per diminuire la difficoltà è necessario aumentare l'impegno complessivo, e per un simulatore questo è uno dei traguardi più ambiti, segno inconfondibile di un game design calibrato alla perfezione.

IL MONDO DEI VIVI

Un aiuto concreto, che faciliterà di molto le cose, è ancora una volta il concetto di stranding e di strand su cui Kojima ha costruito l'intera esperienza. Gli strand si presentano in diversi modi, e collegare i numerosi rifugi sparsi per le mappe alla rete chirale è il più immediato. Gli stranding si manifestano per esempio sulla mappa di gioco: dove i diversi giocatori passeranno più spesso e lentamente si formeranno sentieri sempre più marcati che velocizzeranno i nostri movimenti indicando tragitti alternativi ed eventuali sorprese. Una cosa effettivamente mai vista prima in un videogioco, che ricorda i primi passi sulla terra di animali e ominidi inconsapevoli di disegnare con i loro percorsi obbligati le autostrade del futuro. Autostrade presenti anche in Death Stranding e che andranno costruite coralmente con gli altri giocatori, gli stessi che vi lasceranno scale e cavi in giro trasformando passaggi impossibili in efficaci scorciatoie. E voi potrete fare altrettanto. Nemmeno si corre il rischio di arrivare a cose già fatte visto che per come funzionano gli strand, i nuovi arrivati vengono tutelati in diversi modi,



collegandoci ad altri Sam vicino al nostro livello e posticipando la comparsa di ciò che non abbiamo ancora scoperto. Inoltre, prima di allacciare ogni zona alla rete chirale, degli altri vedremo solo la strumentazione base e non le strutture più avanzate come quelle che proteggono dalla cronopioggia o permettono di ricaricare le batterie dell'attrezzatura, che nemmeno noi potremo costruire. Esplorare un'area mai vista prima significa poter contare quasi soltanto sul proprio equipaggiamento e portarsi tutto dietro, naturalmente, non sempre è la scelta migliore: un maggior peso rallenta i movimenti, sbilancia nei passaggi più impervi, stanca più velocemente Sam e potrebbe precludere arrampicate provvidenziali. Non tutti i viaggi sono così pericolosi, mentre alcune traiettorie potrebbero divenire col tempo più sicure e veloci di come lo sono inizialmente, specialmente a bordo dei mezzi che permettono in alcuni set-up di caricare un gran numero di pacchi. I mezzi, camionette e moto e tutte le loro varianti, non arrivano dappertutto e su di loro sfuggire alle CA è decisamente più difficile, anche se in certi casi più veloce. I mezzi poi necessitano di energia, come tutta la strumentazione avanzata su cui Sam Bridges potrà mettere le mani, come i diversi esoscheletri per le gambe. Death Stranding propone una grande quantità di armi e ammennicoli tecnologici e non, alcuni verranno sbloccati proseguendo nella storia mentre altri potranno essere stampati e utilizzati solo stringendo uno strand più stretto con altri sopravvissuti. Se vorrete mettere le mani su un modello più avanzato di un equipaggiamento, sbloccare un nuovo colore per il vostro cappello, una meravigliosa fisarmonica con la quale calmare il BB e chissà cos'altro, dovrete allacciare degli strand più stretti con i diversi personaggi, e questo naturalmente vuol dire visitarli per consegnare loro pacchi più e più volte. Dopo alcune delle visite, o dopo particolari consegne, è molto probabile che il personaggio in questione vi mandi delle mail, o vi racconti qualcosa di più della sua vita, per un backgroud che in alcuni casi sfocia persino in una serie di missioni speciali. Inizialmente, il fatto che non ci fosse una valuta da guadagnare ma solo like, ci aveva fatto effettivamente storcere il naso, pensando a quale motivo ci fosse per tornare più volte sullo stesso obiettivo, ma poi facendoci prendere dal gameplay loop siamo finalmente entrati in contatto con una struttura che gratifica continuamente l'utente ben al di là del mero punteggio, che comunque esiste e se alto velocizzerà il processo di fortificazione dello strand e l'arrivo di eventuali reward.



LA RIVINCITA DEI MORTI

Come già velocemente spiegato, qui ogni rivolo di gameplay diventa cinema, per esempio all'apice della prima spedizione che ci ha obbligato, totalmente esausti ma ancora lontani dall'obiettivo, a sdraiarci a terra per dormire qualche minuto. Il modo in cui Sam arrancava è ancora impresso nella nostra testa, il suo sbuffare stanchezza mentre si sedeva a terra e si massaggiava schiena e

gambe, per poi abbracciare il guscio del BB e abbandonarsi del tutto al silenzio del maestoso scenario, è straordinaria esperienza ludica come pura sinergia audiovisiva tipica della settima arte, in questo caso però emergente in gameplay, totalmente in mano nostra. Come lo è Sam, ovvero Norman Reedus, un attore così importante che si abbandona così nelle mani di un giocatore è un'altra cosa mai vista prima, in grado di creare una connessione fondamentale per apprezzare appieno Death Stranding. Il motore grafico che Kojima stesso ha scelto, ovvero una versione migliorata del Decima Engine di Guerrilla Game utilizzato in Horizon Zero Dawn, già chiaramente pronto per la next gen, ci mette il resto con una grafica che punta, sfiora e più volte abbatte la barriera del fotorealismo. Quel che manca nel dettaglio, viene ripristinato e addirittura superato in atmosfera; il risultato è un perpetuo stato pre-morte di quell'eden un tempo chiamato Terra, qui avvolto in uno strato di aria lattiginosa che da terra umida sale verso un cielo intriso, sgocciolante fantasmi, rendendo pesante, troppo pesante, ogni singolo passo in avanti. Una meraviglia che va vissuta sulla proprie pelle per essere apprezzata davvero, e che vi accompagnerà nei cento, mille viaggi che verrete chiamati a fare, ogni volta con un equipaggiamento diverso, ogni volta alle prese con una variabile mal considerata. La cosa meravigliosa è che i vari pacchi viaggiano su contesti logici: è al collezionista che dovrete portare una dozzina di PSP, al centro di smistamento i materiali edili, agli agglomerati urbani nuovi libri scolastici. Ma a volte si esce soltanto per recuperare materiali, per continuare a costruire determinate strutture, o per puntellare un percorso che già sappiamo dovremo percorrere diverse volte. Ed è altrettanto bello, dopo una dura giornata di lavoro, tornare al rifugio, accendere la musica, farsi una doccia e poi leggersi le nuove mail arrivate, nuovi documenti sbloccati. Death Stranding ha questo incedere da giornate di lavoro interminabili e pause da interno giorno che hanno il sapore dell'alba. Kojima è sicuramente un sinestetico in grado di comprendere e collegare musiche, colori e movimenti di camera per esprimere un ventaglio di emozioni ben precise, o un'unica sensazione quadrimensionalmente. In questo faticoso quotidiano, si inserisce la trama vera e propria che assume toni biblici e politici, in ogni caso sempre dolcemente, intellettualmente sfrontati. Death Stranding è puro videogioco, puro cinema e porta con sé un grande messaggio. Forse, ma lo scopriremo con certezza soltanto più avanti, quando il tempo avrà fatto il suo corso, il capolavoro della generazione. E il suo non essere per tutti è solo un'ultima, inutile conferma.

TRE ORE INSIEME AL GIOCO PIÙ ATTESO

THE LAST OF US PART II

Francesco Serino

SIAMO VOLATI A LOS ANGELES PER PROVARE L'ULTIMA BUILD DI THE LAST OF US PART II. IL GIOCO CI È STATO MESSO A DISPOSIZIONE PER PIÙ DI TRE ORE, SUDDIVISO IN DUE DIVERSE DEMO CON AMBIENTAZIONE E GAMEPLAY DIVERSI.

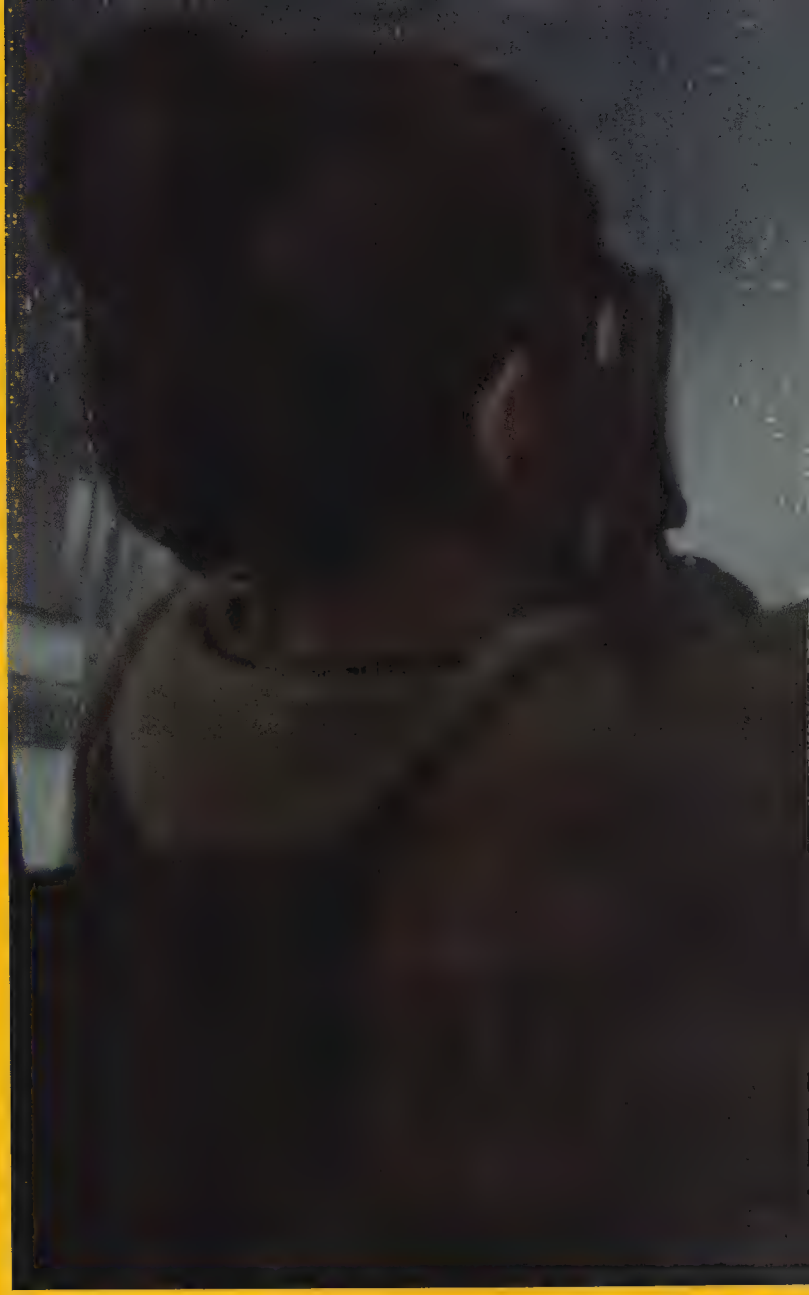
Il prossimo gioco Naughty Dog è importante, se non importantissimo, e a differenza di quanto accaduto in passato, in questo caso lo è più per la software house che lo sta sviluppando, di quanto lo sia per il marchio PlayStation. Non fraintendeteci, nessuno meglio di noi che abbiamo avuto la fortuna di provare in prima persona due livelli di The Last of Us Part II conosce le potenzialità di questa nuova avventura, solo che fortunatamente PlayStation 4, a differenza di PlayStation 3, non deve aggrapparsi a un singolo blockbuster per sopravvivere alla concorrenza. Di conseguenza, è arrivato il momento per Naughty Dog di alzare ulteriormente la qualità dei suoi prodotti per tornare a essere la regina incontrastata delle esperienze cinematografiche più ricche, e aggiungendo al mix anche una cospicua dose di rischio, ovvero una quantità di vero e proprio gameplay che andando ad analizzare i suoi giochi non ha mai davvero dettato la linea. A Naughty Dog serve più gameplay anche per via degli enormi passi in avanti fatti dalle altre software house, sempre più in gamba nel realizzare prodotti interattivi ad alto contenuto cinematografico nonché personaggi sempre più credibili, umani. Lo stile di Naughty Dog non si può certo copiare ma non sempre questo elemento basta, e infatti ad Uncharted non basta più: credete davvero che la serie sia arrivata al suo naturale epilogo perché non aveva più niente da dire? La realtà è un'altra. Uncharted è stato creato per fornire a PlayStation 3 quello che le altre console non potevano avere, mentre oggi di avventure simili ce ne sono anche troppe, e proprio per via del loro gameplay semplificato, costruito sopra una linearità assoluta, vengono spesso "giocati" guardandoli in streaming su Youtube o Twitch. Guardate cosa è successo al penultimo Tomb Raider, o a The Order 1886, se non ci credete.

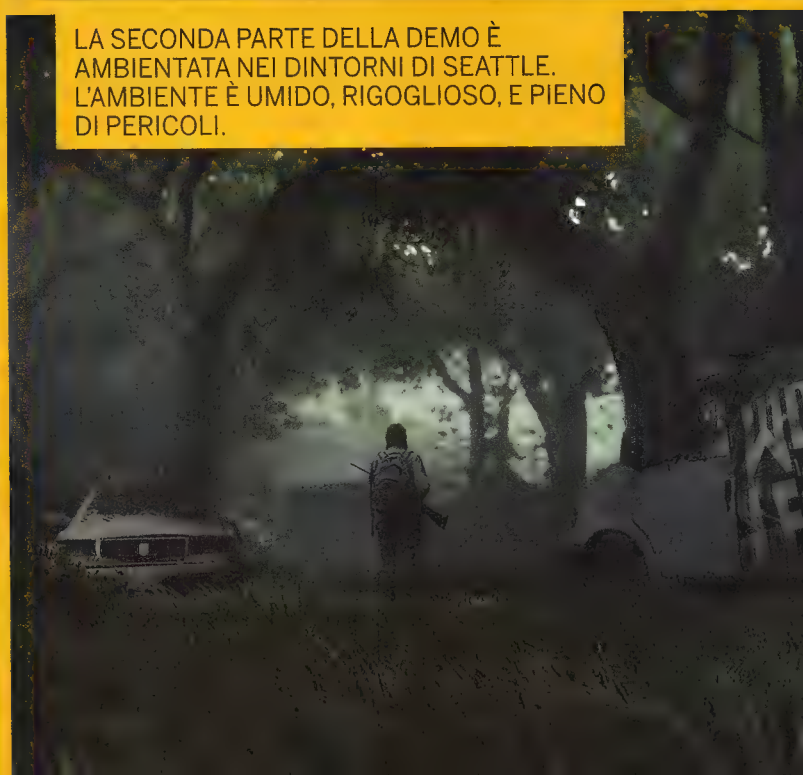
EVOLUZIONI

Il primo The Last of Us venne creato proprio con l'idea di sfruttare l'esperienza messa da parte lavorando con Nathan Drake, cercando nello stesso momento di proporre un gameplay più variegato e complesso. Il risultato è stato fenomenale: ottima trama, ottimo cast, ottima grafica e finalmente un gioco a tutto tondo, senza ridondanti sparatorie e sequenze platform impossibili da sbagliare. Ai livelli di difficoltà più alti, The Last of Us va oltre la sua natura stealth per offrire anche una sorprendente dose da survival horror, concedendo ai giocatori soltanto pochissime risorse da cercare e centellinare. Nonostante sia divenuto istantaneamente un classico, reso ancor più sbalorditivo dalla remastered uscita nei primi mesi di vita di PlayStation 4, oggi The Last of Us appare nella sua meraviglia un gioco piuttosto schematico, tanto che riproporne le meccaniche tali e quali a com'erano sarebbe un bel rischio per Naughty Dog. Rischio che, dopo le nostre due e passa ore passate con The Last of Us Part II, sembra definitivamente sventato. Dopo aver poggiato il pad accanto alla PlayStation 4 Pro utilizzata per il test, e dopo aver ripreso per qualche istante il fiato necessario per iniziare a ragionarci per bene, ci è infatti stato subito chiaro che il seguito in sviluppo punta a stupire in più direzioni: narrativamente, ma questa più che una sorpresa è una conferma, e gameplay alla mano. Come Kojima Production con Death Stranding, e ci scommettiamo come le altre software house di Sony attraverso i loro prossimo progetti, questo Part II prova a unire insieme cinema e videogiochi, ma senza che una delle due anime prevarichi l'altra. Non è un compito facile, ed è per questo che quando qualcuno ci riesce si tratta di un vero e proprio evento che diventa immediatamente notizia.

COMPAGNIA E SOLITUDINE

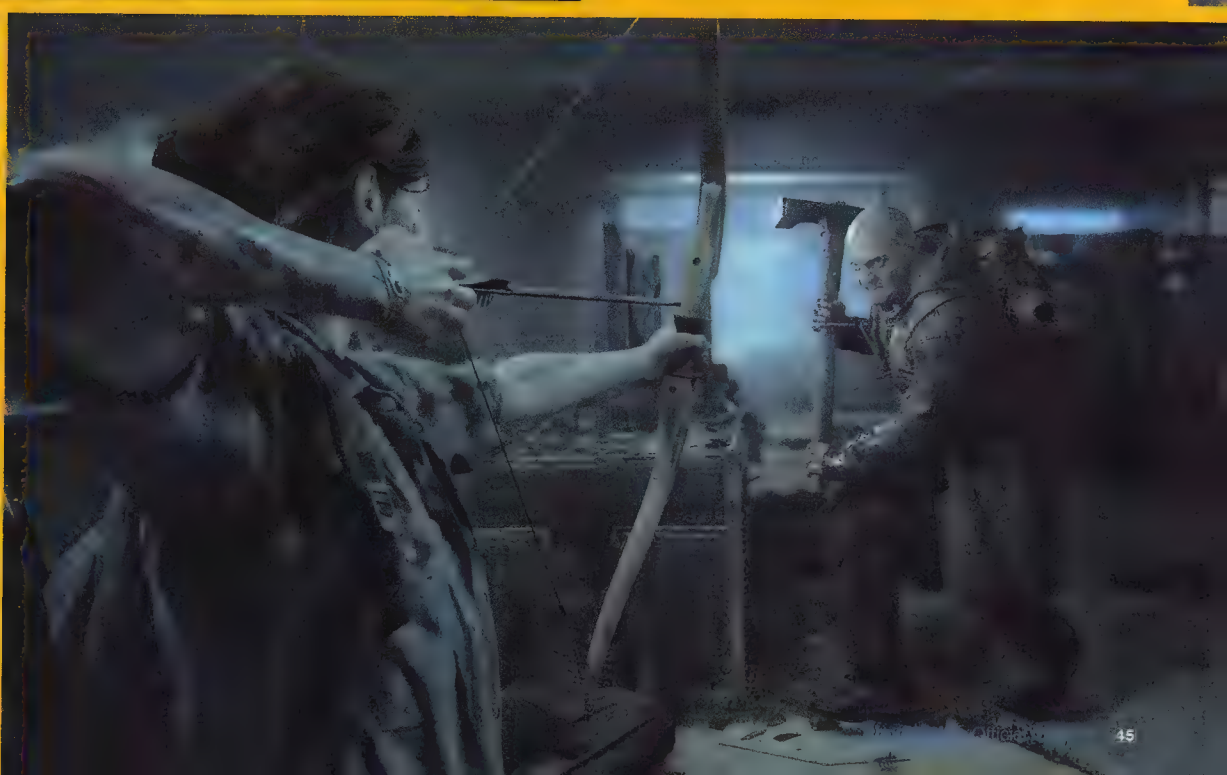
The Last of Part II ci è stato messo in mano attraverso una demo divisa in due diversi livelli: il primo vede Ellie e la sua compagna Dina esplorare una zona montuosa, mentre il secondo la sola Ellie alle prese con un gruppo di banditi, questa volta nei dintorni di Seattle, in uno scenario totalmente diverso dal precedente. I primi passi nella demo ci hanno restituito subito sensazioni mai davvero dimenticate, ci sono pochi dubbi che l'avventura che stiamo giocando è un nuovo The Last of Us. L'esplorazione funziona in modo molto simile, con gli stessi cambi d'intensità: inizialmente le due procedono a cavallo, per proseguire successivamente a piedi, fino ad addentrarsi nelle prime decrepite strutture. Attraversando lentamente a piedi lo scenario innevato, abbiamo tempo per soffermarci con gli occhi sulla grafica, maestosa, pulita all'estremo, messa a punto di Naughty Dog. La neve si deforma realisticamente, crepita e gocciola scivolando dagli aghi degli abeti; i cavalli al riparo sotto la tettoia nitriscono in nuvole di condensa, scalciano nervosi, si cercano con i musi. Le due si aiutano,





LA SECONDA PARTE DELLA DEMO È AMBIENTATA NEI DINTORNI DI SEATTLE. L'AMBIENTE È UMIDO, RIGOGLIOSO, E PIENO DI PERICOLI.

I CLICKER SONO PIÙ DETTAGLIATI CHE MAI, E DI CONSEGUENZA MOLTO PIÙ TERRIFICANTI DI QUANTO SIANO MAI STATI. NON CI VEDONO, MA HANNO UN OTTIMO UDITO: COME SEMPRE, MEGLIO EVITARLI.



si parlano sottovoce per il poco fiato a disposizione e per non farsi sentire da eventuali minacce, per finire strada facendo in quella che un tempo era una libreria per bambini, nascondiglio perfetto per qualche abominevole clicker e per una piantagione clandestina d'erba da chissà quanto tempo dismessa. Qui le due si abbandonano a loro stesse, e la prima parte della demo termina sfumando dolcemente in nero.

LA VENDETTA DI ELLIE

È nella seconda parte che The Last of Us prende tutta un'altra piega, trasformandosi in un massiccio mix tra un action e un survival. Vedersela con i banditi infatti richiede tutto un altro approccio rispetto ai clicker, gli uomini trasformati in zombie dalla misteriosa entità fungina, e questa seconda porzione di gioco ne è piena. La loro intelligenza artificiale ci è sembrata subito di primissimo livello: li abbiamo visti correre verso i rumori, scambiarsi informazioni durante la ricerca, piangere i propri compari appena morti; ma più in generale li abbiamo visti cercare Ellie con sorprendente solerzia, rispondendo ai pericoli più con timore e strategia che con folle avventatezza. Alcuni di loro si portano dietro dei cani assolutamente da temere, vista la loro bravura nel trovare tracce del passaggio di Ellie per risalire poi verso la sua attuale posizione. In questi momenti è necessario guardare chi c'è davanti a noi in modo da evitarlo, come anche tenere d'occhio la scia ci lasceremo alle spalle per fare in modo che si incontri con il muso del segugio. In campo aperto, Ellie potrà anche nascondersi nell'erba alta ma al contrario di altri giochi con elementi stealth, anzi di quasi tutti i giochi con elementi stealth, questo non le permetterà di divenire magicamente invisibile. Alla fine di questa sezione di gioco, in cui potremo svignarcela totalmente in silenzio come anche lasciandoci dietro una carneficina, Ellie trova anche un nuovo arco permettendoci di affrontare i pericoli in modo radicalmente diverso che in precedenza. In questa area si nasconde anche un nuovo tipo di infetto, un clicker più corpulento in grado di sprigionare letali spore vome fosse una sorta di grassa e grossa granata velenosa ambulante. Per tirare una bestia simile giù ci vorra del tempo, la maggiora parte speso cercando di scappare alla sua inesorabile avanzata.

ANIMAZIONI NEXT GEN

Uno spettacolo audiovisivo che coinvolge anche il gameplay attraverso un sistema di animazioni. a dir poco sbalorditivo. Non si tratta solo di animazioni bellissime da vedere, ma addirittura in grado di rendere i comandi di gioco, come la sua metrica d'azione, molto più reattivi del solito. Questo sistema si chiama Motion Blending ed è già stato usato in modo meno "pesante" da For Honor, il gioco multiplayer a base di scontri all'arma bianca di Ubisoft, e che qui è finalmente messo nella posizione

UN AMORE FORSE IMPOSSIBILE, QUELLO CON DINA, E PROBABILMENTE DESTINATO A UN DRAMMA CHE NESSUNA DELLE DUE SEMBRA MERITARSI DAVVERO.

ANCHE QUESTA TRANQUILLA PASSEGGIATA IN COMPAGNIA NASCONDE PICCOLI MA INTENSI SALISCENDI EMOZIONALI, COME QUANDO SI ALZA LA TORMENTA E DINA SEMBRA ESSERE SCOMPARSA. NAUGHTY DOG ORAMAI HA RAGGIUNTO LIVELLI INCREDIBILI.

di dare il meglio. Avete presente le meraviglie mostrate nel primo video di questa Part II? Sembrava impossibile da replicare nel gioco vero e proprio e invece eccoci qui. Non siamo proprio a quei livelli, ma del resto quelli sono video altamente coreografati, ma poco ci manca. Descrivere questo aspetto del gioco a parole è davvero difficile, tanto che per comprendere appieno la portata di questa rivoluzione non basta nemmeno un video perché mancherebbe comunque lo straordinario feedback che queste animazioni hanno sui comandi. Ellie che arretra con passi calcolati prima di girarsi quando cambieremo velocemente direzione, il suo gettarsi a terra con un breve slancio calcolato, per atterrare su pancia e gomiti per non farsi male; e poi il modo in cui si rotola su se stessa mentre prova a tenere sotto mira un nemico, e la furia che s'intravede nei suoi muscoli nel momento in cui attenta alla giugulare dell'ennesima minaccia, sono dettagli di pochi millisecondi che insieme creano la magia. Giocando The Last of Us Part II, si ha più la sensazione di muovere un individuo, nel nostro caso Ellie, invece che il solito burattino. Ma c'è un altro aspetto che ci ha colpito particolarmente di questa seconda demo, ed è il level design. La prima parte innevata è senza dubbio molto buona, ma la seconda supera tutto con i suoi mille passaggi, la sua meravigliosa circolarità e le parti più nascoste e remunerative. In entrambi gli scenari, si ha comunque sempre la sensazione di non essere confinati in un "livello" vecchio stile, ma grazie a i dettagliatissimi punti di riferimento all'orizzonte è sempre possibile capire in che direzione ci si sta muovendo, la nostra precisa collocazione anche all'interno della storia. C'è una chiara maestria dietro, e non sorprende che a darle vita sia stata proprio Naughty Dog.

PER CONCLUDERE

The Last Of Us Part II sembra quindi avere tutte le potenzialità per essere il miglior gioco di questa software house californiana. Abbiamo una trama con delle premesse eccezionali: Ellie cresciuta realisticamente, il suo drammatico amore (perché la sensazione è che per Dina le cose possano finire molto presto male), e anche il ritorno a sorpresa di Joel alla fine della seconda demo. Un gameplay finalmente stratificato e che permette di sbagliare nel modo giusto, scusate l'ossimoro ma è proprio così. Infine uno stile visivo di ineccepibile qualità, insieme a un comparto audio di pari livello. Questa volta il gioco uscirà senza una modalità online, ma gli sviluppatori si sono detti ben disposti a tornare sul competitivo in futuro. Inoltre, come probabilmente già saprete, The Last Of Us Part II non uscirà più come previsto a febbraio 2020 bensì a maggio dello stesso anno. Non vediamo l'ora di poterci finalmente giocare in tutta calma, e naturalmente non vediamo l'ora di vedere come sarà anche l'immancabile versione PlayStation 5.

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

IL RITORNO DI UN MITO IN UN SEGUITO CHE È ANCHE, IN PARTE, UN REMAKE

Matteo Santicchia

Call of Duty ha da sempre, da quando almeno si è passati all'uscita annuale, un compito molto difficile. Dover rimanere fedele a se stesso, ma nello stesso tempo essere qualcosa di totalmente nuovo rispetto all'uscita precedente. Per questo Activision ha messo in piedi una squadra di tre team (facciamo due mezzo visto l'affair Sledgehammer-Treyarch che getta lunghe ombre sul prossimo Call of Duty), ognuno con tre anni di tempo disposizione per mettere in piedi la propria visione del franchise più discusso, ma non più giocato oggi, di sempre.

SCETTRI E PROIETTILI

Sì, lo scettro di re degli shooter online ormai è passato a Fortnite, e checché se ne dica del gioco Epic, meccaniche e business model sono vincenti. È lo sparatutto free-to-play a dettare la linea oggi, con Call of Duty a inseguire: di questo in casa Activision prima e Infinity Ward lo sanno bene. E non si tratta solamente di inserire una modalità Battle Royale. Call of Duty: Modern Warfare è quindi uno scossone forte per la serie, ben più forte di quello portato dal setting fantascientifico di Advanced o di Infinite Warfare, per non parlare degli ultimi due Black Ops di Treyarch.

Tornare a lavorare sulla serie più amata e iconica dell'intero franchise, ripartire dove tutto è iniziato è quindi una mossa saggia e nello stesso tempo di rottura: tranquillizza i vecchi fan stanchi di troppi (doppi) salti in avanti, col colpo di genio poi di proporre un gameplay multiplayer che abbassa la frenesia a mille chilometri orari degli ultimi episodi. Si torna con i piedi ben piantati per terra insomma. Una situazione che ha spiazzato qualcuno, ma che finalmente ha esaltato tutti coloro che speravano in un sferzata decisa. Così è stato, ed è bello pensare che quello che non sono riusciti a fare robot, navi spaziali e corse sui muri, lo hanno fatto "normali" e umanissime forze speciali armate di "normali" fucili d'assalto.

REBOOT MIMETICO

La campagna è esemplare in tal senso. Un reboot è già un'operazione difficile in sé, se poi c'è da convivere col ricordo di un gioco che è stato ai suoi tempi, nel lontano 2007 un vero e proprio spartiacque generazionale può essere qualcosa di impossibile. Infinity Ward, non potendo contare oggi sulla forza dirompente come allora della guerra moderna, ha deciso di utilizzare lo scheletro dell'impianto narrativo di quel gioco espandendolo e contestualizzandolo alla situazione geopolitica di oggi.

Se dodici anni fa era evidente la eco dell'invasione dell'Iraq da parte delle forze della coalizione a guida statunitense, oggi Modern Warfare ci parla della guerra in Siria. E lo fa spesso con molta leggerezza, puntando sulla rappresentazione superficiale degli avvenimenti e degli attori in gioco. Infinity ward lo scorso agosto aveva ribadito che il suo gioco non avesse nessuna tensione politica, ma ora facciamo davvero fatica a crederlo.

Modern Warfare ci parla di un fittizio paese mediorientale, l'Urzikstan, da venti anni sotto il dominio russo. Al suo interno combattono i ribelli, veri e propri partigiani modellati sui curdi e i terroristi del tutto simili alle squadracce di Al-Nusra, con tanto di foreign fighters e kamikaze. Ci sono le armi chimiche, i caschi bianchi e le forze speciali americane e inglesi che tanto vorrebbero fare, ma che spesso hanno le mani legate dalla realpolitik praticata a Washington o a Londra. I russi sono quelli che hanno subito il trattamento peggiore: ne escono fuori peggio dei nazisti, un trattamento del tutto irrealistico nella situazione siriana di oggi, tanto che qualcuno ha parlato di "russofobia" strisciante e revisionismo dalle parti di Encino, Los Angeles, casa Infinity Ward. Non sta a noi giudicare le scelte artistiche dello studio americano, ma senza dubbio alcuni personaggi e situazioni suonano sin troppo esagerati soprattutto quando la distanza tra gli avvenimenti narrati nel gioco e quelli da cui traggono spunto è pari a zero. Ma questo non inficia il nostro divertimento, la storia ci fa riflettere e nello stesso tempo non annoia mai.

CINEMA INFERNO

Il cinema è il punto di riferimento per la messa in scena delle missioni. Quelle più esaltanti prendono a piene mani da film, come già i Call of Duty ambientati nella Seconda Guerra Mondiale avevano fatto. 13 Hours: The Secret Soldiers of Benghazi e Zero Dark Thirty sono riferimenti diretti. Tutta la lunga missione della difesa del compound dell'ambasciata è figlia del sottovalutato film di Michael Bay, mentre quando nei panni delle forze speciali dobbiamo ripulire una casa da una cellula terroristica nella periferia di Londra stiamo di fatto rivivendo in prima persona le battute finali della cattura di Osama Bin Laden nel film di Kathryn Bigelow. Più in generale Modern Warfare sceglie, per non sbagliare, la strada del "bigger is better", in un continuo fluire di rimandi e giochi di specchi col primo capitolo delle serie. Abbiamo tutti presente l'iconica missione nelle campagne di Pryp'jat', universalmente riconosciuta come il punto più alto

LUCI NELLA NOTTE

Call of Duty: Modern Warfare è davvero bello da vedere. E non ci riferiamo alla solita, strepitosa, rappresentazione dei volti e delle animazioni facciali, ma soprattutto alla ricchezza poligonale e al dettaglio con il quale sono state costruite le ambientazioni. Ma a colpire è il sistema di illuminazione, capace di regalare scorci notturni da rimanere a bocca aperta. Sia per il terrore, come nella sequenza in cui dobbiamo muoverci all'interno di un magazzino con la sola luce di una torcia a squarciare il buio, o di orrore, quando è il fosforo bianco ad accendere la notte manco fosse il 4 di luglio.

PASSIONE ARMAIOLO

Gli accessori, dalle ottiche al calcio, passando per i freni di bocca e i caricatori, hanno un impatto notevole sulle armi, sono di fatto capaci di stravolgerne completamente il comportamento. Basta un solo esempio: una canna lunga riduce il rinculo e ci da la possibilità di utilizzare proiettili di calibro maggiorato. Al prezzo però di un tempo più prolungato per la mira di precisione e di minor velocità di movimento. Imbracciare un fucile del genere, potente, stabile ma lento, non è consigliato nelle mappe più intricate: meglio una mitragliatrice compatta insomma, meno letale ma ben più agile negli spazi stretti. Non è quindi sbagliato parlare di messa a punto, come se ci trovassimo in un racing game o di build da costruire. Armaiolo ci pone davanti a scelte per nulla banali.

raggiunto dalla serie? Ora ne abbiamo una simile, meno evocativa certo, ma ben più lunga e complessa. E se nel 2009 eravamo rimasti impietriti con la famigerata missione "Niente russo" che aveva segnato un punto di non ritorno non solo per Call of Duty, ma anche per i videogiochi tutti, ora non potremo restare indifferenti alle bombe di Piccadilly Circus o alle drammatiche e strazianti immagini dell'attacco chimico in Urzikstan. Una campagna quindi che trova nuova linfa guardando al passato, stessa cosa dicasi col multiplayer che ha, qualcuno potrebbe dire finalmente, messo da parte i robot e i laser delle precedenti iterazioni. Se con la campagna Infinity Ward ha scelto una operazione di tipo "conservativo", col comparto multigiocatore gli sviluppatori hanno voluto mettere mano alla grammatica del gioco.

Mappe più grandi, più complesse, più articolate e per certi versi labirintiche, dotate poi di una spiccata verticalità, meno leggibili e immediate quindi. L'utenza da subito ne ha discusso molto, divisa tra coloro i quali hanno finalmente apprezzato la messa in discussione di una formula che stava mostrando la corda e coloro i quali si sono sentiti un po' traditi da questo cambiamento sostanziale delle dinamiche tipiche di Call of Duty. Le classiche tre corsie sono state spazzate via nella maggior parte delle mappe da un dedalo di percorsi secondari, passaggi nascosti, defilamenti, strozzature e punti rialzati: inutile dire che il giocatore tipico di Call of Duty tutta corsa e grilletto facile non ha gradito tutti questi ostacoli.

Se a ciò si aggiunge un ritmo meno forsennato per la grande importanza che riveste la profonda personalizzazione dell'arma data dal sistema Armaiolo e spazi più grandi che spesso favoriscono il proliferare di cecchini è facile capire come certe abitudini siano state state messe all'angolo. O perlomeno messe profondamente in discussione.

CAMBIO DI PASSO

Non sappiamo se questa sia la strada verso un rinnovamento sistemico delle meccaniche del gioco, ma indubbiamente è una risposta coraggiosa a tutti quello che domandano a gran voce un cambio di passo importante per la serie e uno schiaffo in faccia forte agli alfieri del Call of Duty "copia e incolla".

Quello che è importante stabilire ora è che il comparto multiplayer funziona e diverte e riesce persino a sorprendere sia sul versante delle mappe, come quella urbana di Rammaza, sia sul versante delle inedite modalità di gioco. Attacco informatico è forse la meno interessante del lotto, un Cerca & Distruggi senza rientro, ma con la possibilità di riportare in vita i propri compagni, mentre Scontro, due

LE PRIME VOLTE DI CALL OF DUTY

Modern Warfare non è solito a prime volte che cambiano le regole del gioco, basta pensare all'inserimento delle Killstreak o del sistema di Perk. Per la prima volta quest'anno Call of Duty offrirà il Cross Play tra utenti console e PC, evitando intelligentemente incroci pericolosi tra pad e mouse e tastiera. Ma soprattutto è stato abbandonato il vecchio business model legato a DLC a pagamento: il supporto post lancio di nuove armi e mappe sarà del tutto gratuito.

contro due in piccole mappe simmetriche è l'esatto opposto.

Tesa, veloce e letale, Scontro sembra fatta apposta per l'e-Sport e davvero non ci stupiremo se diventasse un caposaldo dell'offerta futura del franchise. Al contrario non ci stupiremo se Guerra Terrestre, la dibattuta modalità fino a sessantaquattro giocatori con tanto di mezzi che ha come teatro le mappe più grandi mai viste in Call of Duty non lo diventasse. Non perchè non funzioni, ma davvero è sin troppo palese la voglia di rubare pubblico a Battlefield quando non c'è un nuovo episodio in uscita mercato (nuova espansione Pacific a parte). In fin dei conti Guerra Terrestre è solo un funzionale e divertente "vorrei ma non posso" da parte Infinity Ward: uno sguardo sul futuro forse, ma non crediamo possa far scattare il colpo di fulmine agli amanti di Battlefield.

Anche se quando si arriva in cima a un grattacielo a bordo di un elicottero e si spara ai nemici sottostanti un certo brivido gli aficionados del gioco DICE lo avranno di sicuro provato.

CANNA INCEPPATA

Ma dove questo Modern Warfare sbanda paurosamente verso qualcosa che davvero ha poco a che fare con quello che è sempre stato sono le tanto sbandierate Spec Ops. Si attivano solo a campagna finita, e di fatto ne sono, o meglio vorrebbero essere, un prolungamento narrativo, una sorta di spin off cooperativo che oltre a essere tremendamente difficile è anche davvero poco divertente. Spazi enormi, gli stessi di Guerra Terrestre, con uno spawn continuo dei nemici che non lascia scampo una volta scattati gli allarmi.

E pensare che tutto era nato con le migliori intenzioni: progressione in comune col multiplayer e scelta dei quattro ruoli con tanto di abilità attive e passive per giocare di squadra. È davvero un peccato che funzionino poco e che non aggiungano poi molto alla narrazione della campagna. Non tornano in scena i protagonisti, vestiamo gli anonimi panni degli operatori del multiplayer, e peggio ancora gli obiettivi si risolvono in banali "trova questo, uccidi quest'altro". Chi si aspettava delle piccole missioni, anzi delle vere e proprie side-quest della campagna rimarrà deluso.

CONCLUSIONE

In definitiva Call of Duty: Modern Warfare è che quello che molti utenti hanno chiesto alla serie, un cambiamento forte, un terremoto che smuovesse dalle fondamenta il gameplay tipico della serie, qualcosa di ben più sostanzioso di quello figlio dall'ambientazione fantascientifica. Il fatto che abbia acceso una bella discussione tra quelli a favore e quelli contro è segno che Infinity Ward ha fatto centro.

CYBERPUNK 2077

PASSATO PRESENTE E FUTURO DI UN GIOCO DI RUOLO

QUESTA STORIA INIZIA CON UNA MINI-TEST NUCLEARE CHE TRASFORMA IL CENTRO DELLA CITTÀ PIÙ IMPORTANTE DEGLI STATI UNITI IN UN ENORME PARCHEGGIO, È LA STORIA DI ROCKER, NETRUNNER E CORPORATIVI SENZA SCRUPOLI, UNA STORIA CHE NEL NOSTRO MONDO DEV'ESSERE ANCORA SCRITTA, MA CHE IN CYBERPUNK RED È IL PUNTO DI INIZIO DI UNA NUOVA AVVENTURA: LA VOSTRA.

Lorenzo Fantoni

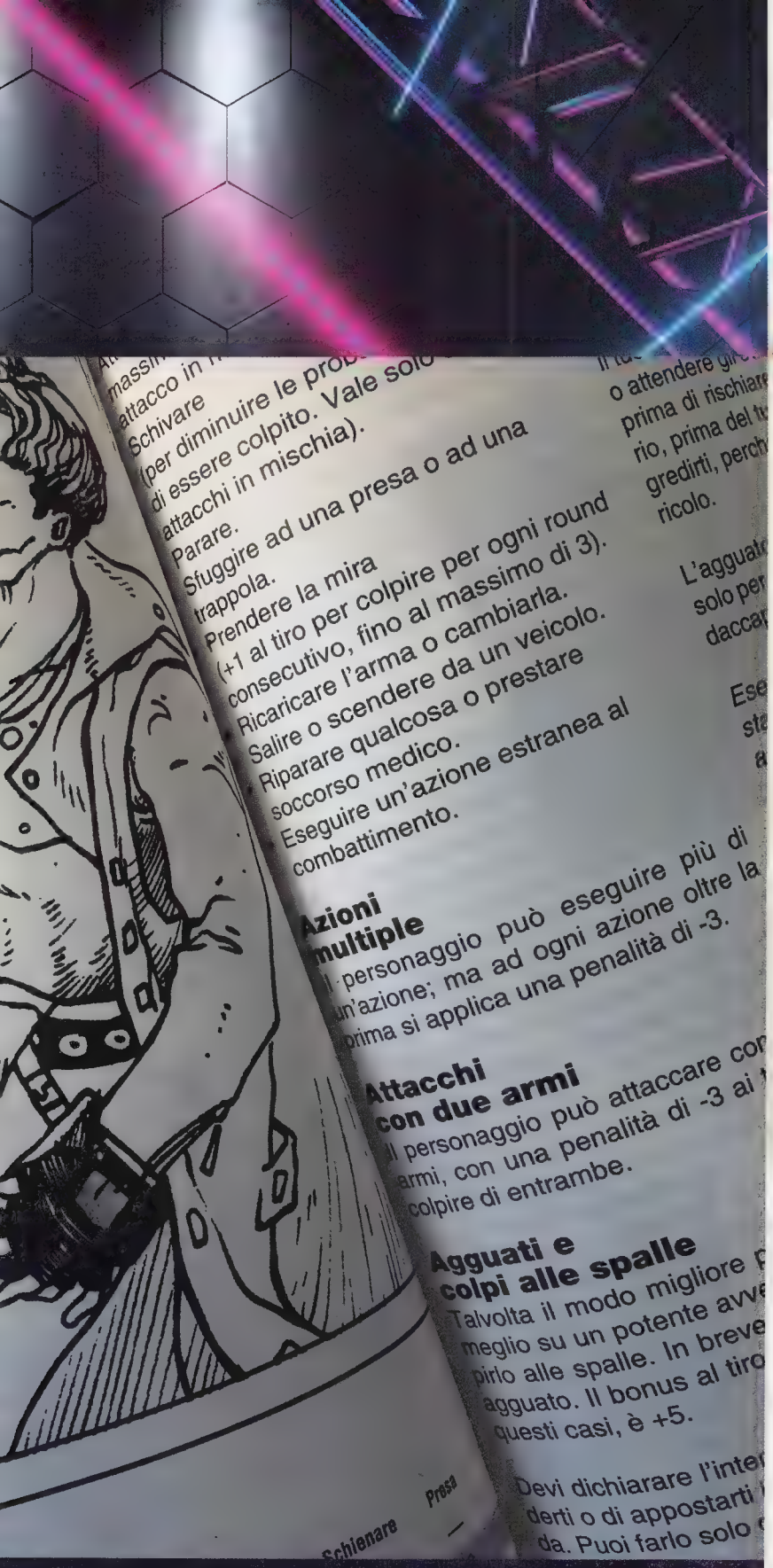
Ma prima riavvolgiamo un attimo l'holosimulazione, Choombatta.

Il gioco di ruolo di Cyberpunk fa la sua apparizione per la prima volta nel 1988 col nome di Cyberpunk 2013, l'autore è Mike Pondsmith, che dopo aver visto Blade Runner e letto le opere di Gibson, ma soprattutto Hardwired (da Guerre dell'interfaccia) di Walter Jon Williams decide che è arrivato il momento di dare un'alternativa a chi nei giochi di ruolo non vuole solo essere un mago, un bardo o un paladino ma anche un rocker, un hacker o un samurai urbano. Pondsmith non è proprio il primo arrivato quando inizia a lavorare su Cyberpunk 2013, come molti della sua età si è formato su Dungeons & Dragons da cui ha appreso il potenziale dei giochi di ruolo, ma non è affascinato dall'ambientazione fantasy, è più uno da astronavi, fucili laser e pirati spaziali. Un bel giorno scopre Traveller, un gioco di ruolo fantascientifico del 1977 ed è amore. E subito dopo diventa un famoso creatore di giochi di ruolo no? Sbagliato, prima ci sono i videogiochi, c'entrano sempre di mezzo i videogiochi! Il suo primo impiego è come grafico, lavora alla California Pacific Computer Company e si occupa di ridisegnare le copertine dei giochi giapponesi adattati per il mercato occidentale, ma poi viene coinvolto anche nello sviluppo. Se siete abbastanza vecchi sapete che la CPCC è stata la compagnia che ha prodotto e commercializzato i primi giochi di Richard Garriot e il nostro caro Pondsmith ha lavorato anche a Ultima. Ma l'amore per i giochi di ruolo è troppo forte, nel 1980 decide di riscrivere completamente

Traveller per adattarlo ai suoi bisogni e lo ribattezza Imperial Star, poi, affascinato dai manga e dai mecha, soprattutto Gundam, crea un gioco di combattimento di robottoni chiamato Mekton, il cui successo lo porta a fondare la sua casa editrice, la Talsorian Games, nel 1985. Tre anni e qualche gioco dopo arriva finalmente Cyberpunk 2013, ma il vero botto arriva nel 1990, con Cyberpunk 2020 che espande l'universo di gioco, aumenta le classi, aggiorna le regole di combattimento e netrunning. Il successo è mondiale, si stima che in quegli anni ci giocassero almeno 5 milioni di persone, perché al di là delle sue regole spesso complesse Cyberpunk 2020 arriva esattamente al momento giusto, presentandosi a una generazione che ha divorato fantascienza sporca per anni e adesso non vede l'ora di vivere quel tipo di retrofuturo che mescola spinotti d'interfaccia e giornali distribuiti coi fax, mondi virtuali e lame che escono dalle mani, palazzi di lusso e vie che puzzano di fallimento e tizi morti dopo una rapina. Adesso, molti anni e due revisioni dopo, siamo arrivati Cyberpunk RED, ovvero il gioco di ruolo che farà da collante tra l'universo narrativo del gioco di ruolo e quello di Cyberpunk 2077.

NIGHT CITY LIFE

La particolarità interessante di Cyberpunk è che sullo sfondo di tutto c'è sempre un racconto che muove le fila e in cui i giocatori possono entrare e uscire a piacimento. Oggi è la norma, all'epoca un po' meno. Il palcoscenico di ogni spaccio, rapina o accordo sottobanco è Night City, una megalopoli dai mille volti che si estende tra Los Angeles e San Francisco, un po' New York, un po' Hong Kong, che si rifà alle suggestioni di Blade Runner: palazzi giganteschi, schermi al neon, violenza gratuita, medici illegali e gang pronte a farti secco per il tuo braccio cromato nuovo di zecca. È un mondo con un gergo tutto suo, in cui uccidere si dice "flatlineare", dove gli amici sono i "choombatta" e per farti rattoppare devi trovare un "bisturi" che non faccia troppe domande. La grande livella è la tecnologia, perché anche se i più abbienti possono permettersi impianti avanzatissimi la marmaglia può comunque sfruttare il mercato nero per ottenere la ferraglia necessaria per ricordargli che la bara non ha tasche. Nel 2020 Night City è al suo punto più alto, non va bene per tutti, ma se sai cavartela ce la puoi fare. Poi il palazzo dell'Arasaka esplode in un fungo atomico e tutto cambia. Come siamo arrivati a questo punto? Sia il manuale originale che quello di RED sono un'interessante discesa verso l'abisso di una società che continua a ballare e a muoversi



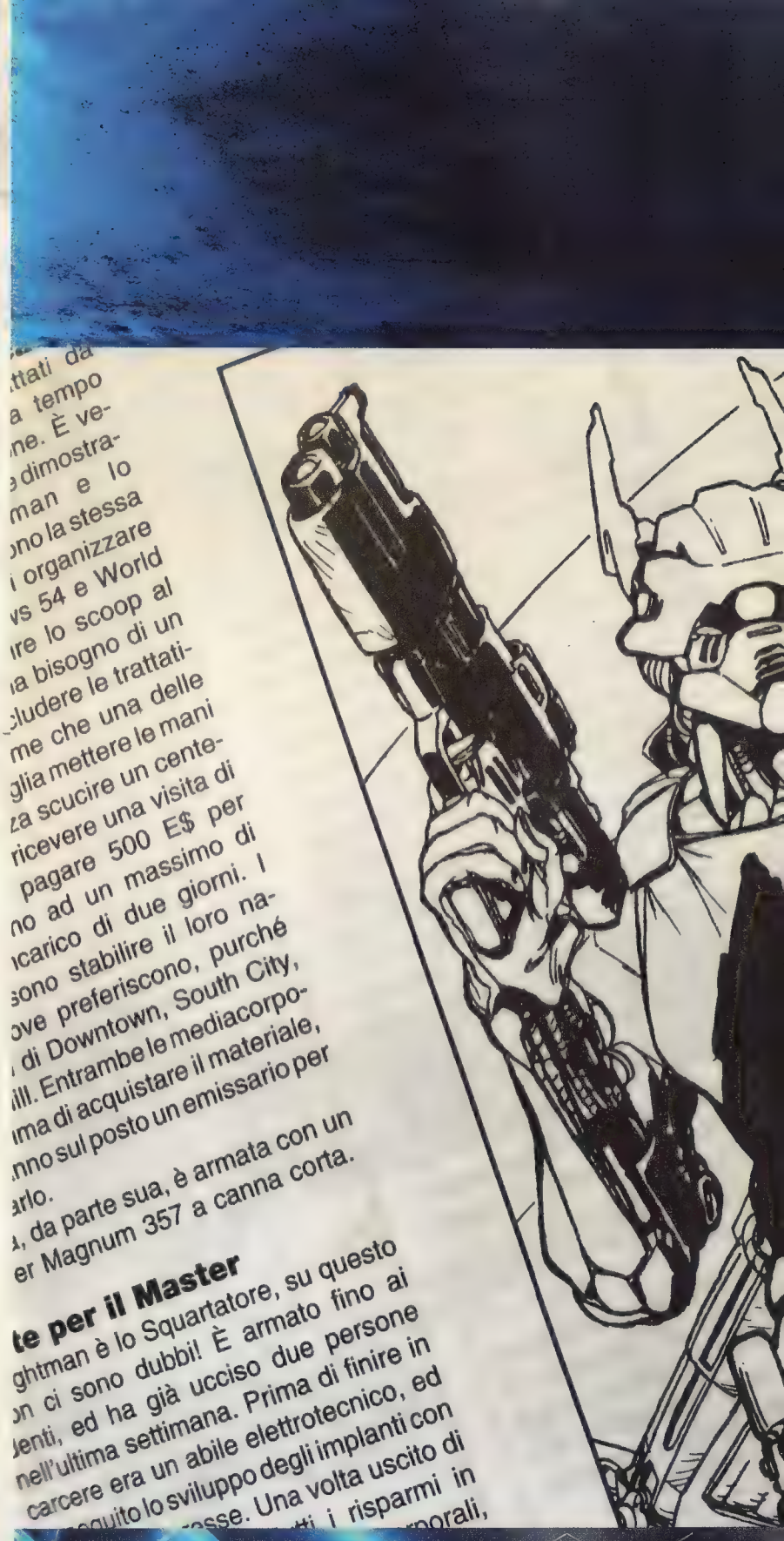
mentre si decompone e le corporazioni si spartiscono la sua carcassa mentre ciò che resta dei governi guarda da un'altra parte. Leggendo la dettagliata linea temporale di RED è impossibile non avvertire un brivido freddo di fronte alle parole: "Alla fine del 1980 le principali norme sociali si erano dissolte sotto una soffocante ondata di gruppi con interessi speciali in lotta fra loro, mode pompate dai media e una generale visione del mondo incentrata sul concetto di 'prima io'". Oppure "La rivoluzione tecnologica aveva creato due classi radicalmente divertenti: un ceto di professionisti corporativi benestanti, materialisti, amanti della tecnologia e una classe di operai poveri, economicamente instabili e inesperti". Leggendo tra le righe del World Book di Cyberpunk RED, si possono quasi scorgere le occhiate sarcastiche che i suoi autori lanciano ai problemi del nostro mondo. Sì, le cose vanno piuttosto male in questo momento - sembrano dire - ma cosa succederebbe se peggiorassero molto? E se le tasche del mondo eruttasse una vampata di fuoco nucleare? E se il clima crollasse all'improvviso e senza preavviso, trascinando con sé l'economia globale? E se l'unica via da percorrere fosse armarsi fino ai denti, allacciarsi le viscere con la più recente tecnologia del mercato nero e poi tornare a lavorare come mercenario per le aziende più potenti rimaste in piedi? Quelle pagine raccontano la storia di governi fuori controllo, incapaci di proteggere i propri cittadini, in una spirale fuori controllo che culmina in quella che viene definita come la Quarta Guerra Corporativa. L'anno non è più il 2020, ma il 2045.

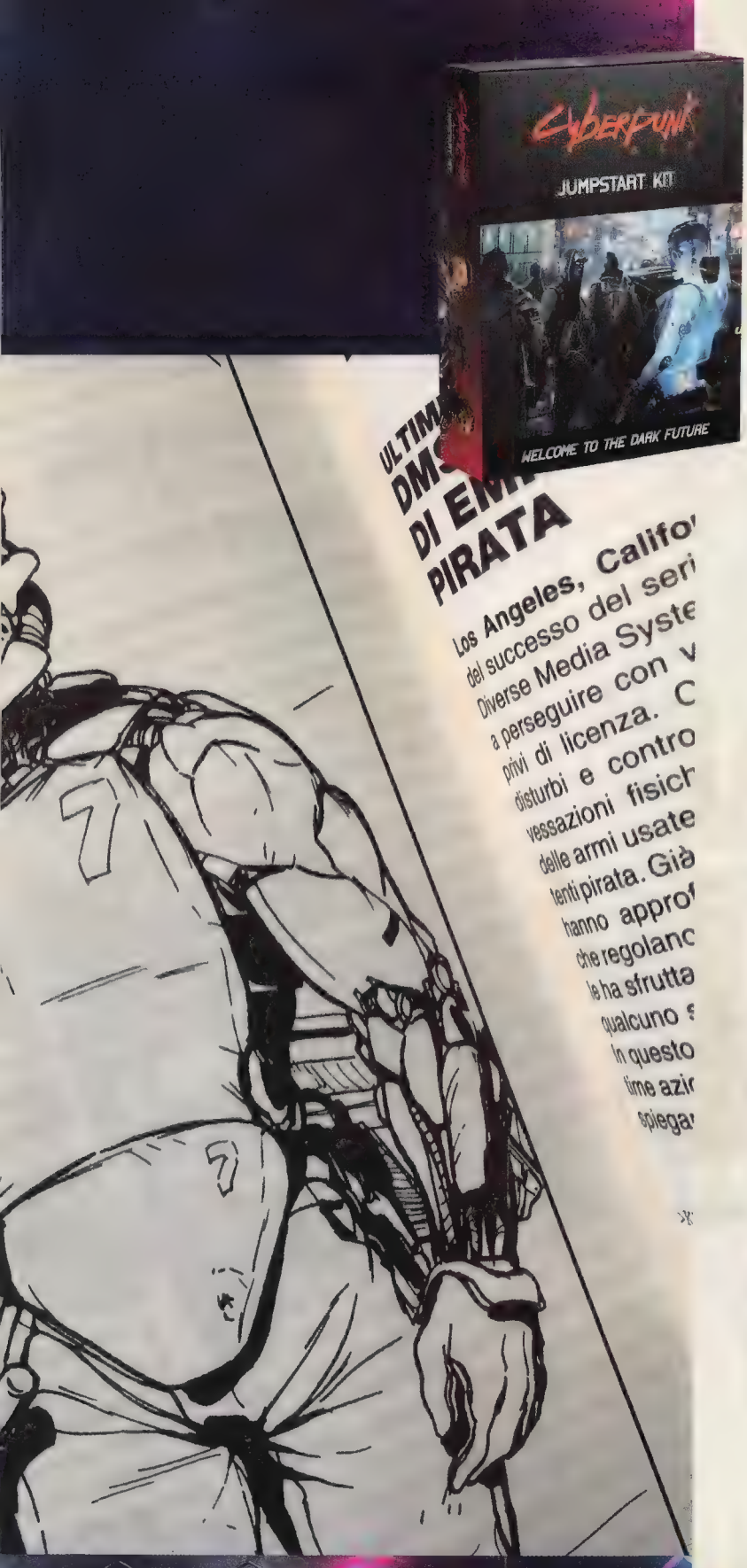
RIVOLUZIONI NEURALI

Immaginate la terza guerra mondiale, ma al posto degli Stati, degli USA, della Siria o della Cina ci sono aziende del calibro di Amazon, Lockeed Martin o Alibaba. Immagina che le acquisizioni ostili vengano fatte non solo giocando in borsa, ma assaltando mitra alla mano la sede dell'azienda rivale. In questo caso le due megacorporazioni che arrivano ai ferri corti sono l'americana Militech e la giapponese Arasaka, che da anni si guardano in cagnesco e che quando finalmente vengono ingaggiate da due aziende che cercano di conquistare i resti di un terzo rivale in bancarotta hanno finalmente la scusa per darsele come due pugili sotto droghe da combattimento. Il conflitto parte con una serie di scaramucce in rete, furti di dati, qualche omicidio chirurgico, a un certo punto viene persino siglata una pace, ma è solo il paravento dietro cui si nasconde una guerra segreta che gonfia

come un bubbone purulento. Nel giro di due anni la situazione evolve in un conflitto su scala mondiale fatto di virus letali, bombardamenti orbitali collasso della rete globale. Hong Kong e Rio vengono si trasformano in città fantasma per colpa di virus letali creati in laboratorio. Alla fine l'Arasaka viene sconfitta e accerchiata nell'unica città in cui ha ancora il controllo della situazione: Night City.

A questo punto, un gruppo d'assalto speciale viene incaricato di compiere la missione finale: assaltare le torri Arasaka e piantare nei suoi sotterranei un ordigno in grado di distruggere i mainframe della corporazione, mettendola in ginocchio definitivamente. Di quel gruppo fanno parte Johnny Silverhand, che probabilmente già conoscete bene, alcuni membri della sua band e Morgan Blackhand, il mercenario più tosto sulla piazza. Non è chiaro se siano stati loro a far detonare la bomba o se sia stata invece l'Arasaka stessa con una disperata mossa suicida, fatto sta invece che esplodere sottoterra la mini atomica si innesca al centoventesimo piano. Mezzo milione di persone muoiono all'istante, anche se gran parte della popolazione civile se ne era ormai andata... oppure aveva tutti gli impianti necessari per sopravvivere alle radiazioni. La guerra si conclude con il governo degli Stati Uniti che alza improvvisamente la testa e nazionalizza la Militech, mentre quello giapponese ripudia l'Arasaka, che viene smembrata in tre fazioni in lotta tra di loro. Più in generale, l'epoca delle grandi megacorporazioni è ormai una cosa del passato. Night City viene lentamente ricostruita nel corso dei 30 anni successivi, mantenendo il suo stato di città libera e non allineata col governo americano. La rete globale non esiste più, alcuni server sono stati distrutti e ciò che restava è stato fritto da DataKrash, un misterioso virus. Per evitarne la diffusione molti nodi della vecchia rete sono stati bloccati dalla polizia informatica NetWatch. I due più famosi netrunner di sempre, Rache Bartmoss e Alt Cunningham, sono diventate due coscienze artificiali e vivono a Hong Kong con gli altri fantasmi della rete, nelle fibre ottiche di una città deserta. Nessuno sa che fine abbiano fatto Blackhand e Silverhand, il cui corpo è stato crivellato di colpi, ma si vocifera che da qualche parte ci sia una cella frigorifera col corpo del rocker. Nel frattempo, anni di bombardamenti orbitali, guerre e ordigni di ogni tipo hanno creato una nube rossastra che per anni avvolgerà il pianeta. Così adesso sai anche perché si chiama Cyberpunk RED e sai anche cosa è successo prima di Cyberpunk 2077.





PERSONAGGI

JOHNNY SILVERHAND

Rocker e leader della band Samurai, Silverhand è uno dei personaggi più noti di tutto l'universo di Cyberpunk e ne rappresenta i suoi ideali più puri di ribellione, sacrificio e vita vissuta al massimo. Prima dell'esplosione delle torri Arasaka Silverhand era il compagno di Alt Cunningham, popolarissima hacker che fu poi rapita, torturata e trasformata in una IA dall'Arasaka. In teoria Silverhand è stato ucciso durante l'assalto finale da Adam Smasher, un killer al solo della corporazione giapponese, mentre cercava di attirare su di sé il fuoco e salvare i suoi compagni. Tuttavia, sappiamo bene che almeno la sua coscienza è sopravvissuta e, forse, anche qualcosa del suo corpo.

MORGAN BLACKHAND

È considerato il solitario, termine con cui vengono identificati i mercenari, più letale di sempre. Ha lavorato prevalentemente per la Militech. La sua caratteristica più importante, oltre a un braccio sintetico di colore nero, è un pragmatismo di ferro che, unito a una grandissima esperienza nel combattimento e una profonda esperienza delle regole della strada, gli ha permesso di diventare una leggenda. Anche lui risulta disperso dopo i fatti della sede Arasaka.

ALT CUNNINGHAM

La Cunningham è una esperta netrunner e una programmatrice. È stata lei ha inventare e perfezionare Soulkiller, un programma che non solo è in grado di rubare dati aziendali ma può creare una copia della mente di un Netrunner. Successivamente la Cunningham viene rapita da Saburo Arasaka, il capo della corporazione, e sottoposta al Soulkiller 3.0 che non solo copia la mente, ma brucia quella originale e mantiene a copia in una sorta di stanza delle torture virtuale che può essere persino trasferita in un altro corpo. Silverhand cercò di liberarla con un blitz, non sapendo che la sua coscienza era già fuggita dalla prigione virtuale e portando via il suo corpo la costrinse a rimanere per sempre all'interno della rete. In Cyberpunk 2077 la incontreremo proprio nel cyberspazio.

RACHE BARTMOSS

Netrunner di incredibili capacità, inventore dei principali programmi del cyberspazio e paranoico di altissimo livello. Eppure, era così bravo da non usare neppure uno pseudonimo per celare la sua vera identità. Ha vissuto per anni così connesso alla rete che il suo corpo si è progressivamente deteriorato fino a far scattare un programma di emergenza che lo ha posto in uno stato di ibernazione, mentre lui continuava a surfare la rete indisturbato. Il problema è che nessuno ha mai saputo dove si era nascosto e la sua cabina di ibernazione era camuffata per sembrare un frigo. Durante la quarta guerra corporativa viene convinto da Alt a schierarsi contro la Arasaka, prende il controllo dei loro sistemi di difesa satellitare e distrugger gran parte dei loro stabilimenti. Dopo la scoperta della sua posizione viene ucciso da un bombardamento orbitale, ma prima fa scattare un programma, DataKrash, che corrompe gran parte della rete.

Remedy torna in grande stile, finalmente anche in casa PlayStation. E merita tutta la vostra attenzione. Se cercate qualcosa di simile ma diverso, lo avete trovato

Ho recuperato Control con un discreto ritardo. Complici le vacanze estive godute anch'esse in ritardo e la voglia di ritagliarmi il tempo necessario per gustarmi l'ultima opera firmata Remedy, ho rimandato volontariamente il momento in cui mi sarei finalmente immersa nel mondo impalpabile del Federal Bureau of Control creato dallo studio finlandese. Perché, si sa, i giochi di Remedy non sono titoli da affrontare con leggerezza: sono prodotti un po' cervellotici, che richiedono al giocatore non solo una certa elasticità mentale, ma anche un impegno neuronale costante, indispensabile per riuscire a interpretare il complesso apparato di idee che costituiscono i loro lavori. Ancor più del suo predecessore Quantum Break, Control riflette appieno quelli che sono i capisaldi dell'operato di Remedy, giocando con i linguaggi audiovisivi senza avere paura, mettendo in discussione ciò che è reale e ciò che è fittizio, lasciando al giocatore l'arduo compito di districarsi in questa fitta rete di suggestioni con il rischio di restare intrappolato in esso. E davvero,

CON

Fabrizia Malgieri

ROL

nulla è più godurioso di un gioco che mette in moto la tua materia grigia nel modo giusto, esattamente come fa Control.

Un paranoico incubo lynchiano

Cinema, cinema, cinema. Quando si tratta di giochi confezionati da Remedy, una delle garanzie - quanto meno per chi, come la sottoscritta, ama il cinema - è che questo studio di sviluppo sa dosare con sapienza quasi chirurgica l'intero apparato citazionistico ispirato alla settima arte all'interno dei suoi prodotti. Su tutte, almeno visivamente parlando, la più massiccia fonte di ispirazione per Control è indubbiamente il cinema di David Lynch. Più che da Twin Peaks (questo primato spetta ad Alan Wake, in fin dei conti) o da altre pellicole più famose, Control sembra attingere a piene mani da uno dei suoi film più controversi, nonché l'ultimo a essere approdato sul grande schermo: Inland Empire - L'impero della mente. Nel suo essere un gioco coinvolgente, Control recupera quelle atmosfere inquietanti e disturbanti, quella non linearità e quella disorganicità, che sono senza dubbio uno dei tratti distintivi dell'opera firmata dal poliedrico artista statunitense. Proprio come Inland Empire, il gioco di Remedy scorre come un flusso (di coscienza), in cui si attraversano mondi e universi paralleli, in cui realtà e finzione tendono sempre più a diluire i propri confini. Ed esattamente come il film lynchiano - un incubo paranoico e soffocante, che ti svuota dall'interno - anche questo titolo lascia tutto all'interpretazione del giocatore, a tirare le fila di un sistema complesso di fili che è un piacere sbrogliare. O quanto meno provarci.

Schermi porosi

Accanto al ricco impianto di citazioni cinematografiche e letterarie che caratterizzano tutti i loro giochi, una delle cifre stilistiche di Remedy, confermate anche da Control, è indubbiamente la contaminazione tra media. Che si tratti di filmati live action dal sapore cinematografico indie in Alan Wake o dell'ambizioso progetto transmediale partorito con Quantum Break, lo studio con sede ad Espoo ama giocare con registri audiovisivi differenti,

rendendo sempre più sottile il confine che inevitabilmente li separa, creando un pastiche affascinante. Sono schermi porosi, quelli di Control, che assorbono e rimpastano il linguaggio cinematografico portando spesso il giocatore a domandarsi se quanto sta guardando sia effettivamente un filmato o una sua riproduzione in digitale - in particolare nelle sequenze del "Telefono Rosso" con il Direttore Trench (di cui vediamo appena una silhouette su fondo blu, in sovraimpressione con l'immagine digitale del gioco) o in quelle con il Dr. Casper Darling. I due linguaggi non si respingono, ma offrono un unicum armonico che trascina il giocatore a immergersi sempre più nei fitti intrecci di Control, senza che il "patto di fiducia" con quanto stanno vivendo venga mai meno. Come già visto in Alan Wake, ciò che è intrigante in questo meccanismo è la scelta di affidare alla "realtà" suggerita dalla scelta del linguaggio live action ciò che, di fatto, è il contenuto più allucinato ed enigmatico del gioco, che invece di dare risposte (sensate) al giocatore, contribuisce a porne altre. L'immagine, dunque, non è più veicolo di verità, ma anzi è portatore di menzogna; l'unica verità - se mai questa dovesse davvero esistere in Control - è affidata ai numerosi documenti secretati che possiamo raccogliere all'interno del Federal Bureau of Control, che porta a una vera caccia al tesoro e alla risoluzione di un complesso puzzle di informazioni.

La crisi dell'immagine

È inutile girarci intorno: Control è un'opera straordinariamente post-moderna in tutte le sue forme. Se la contaminazione tra media e il denso impianto di citazioni che il gioco porta con sé non fossero sufficienti a sostenere questa tesi, l'inaffidabilità delle immagini che guardiamo all'interno del gioco è un altro importante sintomo di questa vicinanza a tale condizione antropologica e culturale di crisi, in quanto le immagini ci spingono a dubitare costantemente della realtà che ci circonda digitalmente nel gioco. Non è un caso che uno degli Oggetti del Potere presenti in Control, quello di vitale importanza per sconfiggere l'Hiss, sia proprio un proiettore, lo stesso con cui Jesse e suo fratello entrano in contatto con una forza paranormale, Polaris, quando sono bambini nella città (ironicamente) chiamata Ordinary. Le stesse diapositive contenute al suo interno, immagini che catturano l'attenzione dei bambini locali, sono in realtà portali per dimensioni alternative, e dunque non "porzioni" di realtà del mondo conosciuto, pur creando l'illusione di essere reali. E cosa c'è di più post-moderno del dubitare della veridicità delle immagini e, più nel dettaglio, del fatto che ciò che stiamo giocando non sia, in fin dei conti, parte della realtà, seppur finzionale, del gioco?

Il labirinto della mente

Una delle sequenze più intriganti di Control - senza fare spoiler, tranquilli - è quella ambientata all'interno del misterioso labirinto della Oldest House, che riconferma ancora una volta la volontà di Remedy di andare oltre il semplice intrattenimento videoludico. Prima di scoprire il modo in cui attraversarlo, Jesse si ritrova incastrata in un loop senza fine, che la riporta continuamente al punto di partenza senza riuscire a identificare una possibile via d'uscita. E noi con lei, ovviamente. Il tema del labirinto è diventato un topos piuttosto ricorrente in molti videogiochi contemporanei - soprattutto di genere horror - ma che in realtà affonda le sue radici già nel cinema, a partire da Stanley Kubrick. Ricordate Shining, il film tratto dall'omonimo romanzo di Stephen King? La pellicola del 1980 è senza dubbio una delle più rappresentative per quanto concerne uno dei temi più importanti trattati dall'autore nella sua filmografia - la crisi della ragione nell'uomo contemporaneo - e che trova nel labirinto la sua massima interpretazione. Rispetto alla scacchiera - sinonimo della ragione, di una mente che agisce con abilità tattica - che è un altro degli elementi ricorrenti del cinema kubrickiano, il labirinto rappresenta lo smarrimento dell'essere umano, ciò che lo induce alla follia; non è un caso che il regista abbia deciso di caratterizzare Shining con una struttura labirintica - i corridoi ripetitivi dell'Overlook Hotel, la carta da parati e la moquette geometrica che vediamo in loop accompagnati dal piccolo Danny a bordo del suo triciclo - in cui lo spettatore viene sopraffatto da un profondo senso di smarrimento, dove la ripetizione quasi infinita dei corridoi conduce chi guarda, ma anche gli stessi protagonisti, a perdere il contatto con la realtà. Qualcosa di analogo è rintracciabile anche in giochi come il compianto Silent Hills (P.T.) di Hideo Kojima, dove buona parte dell'orrore scaturiva proprio dal percorrere un corridoio a forma di "L" in quello che sembrava un loop senza fine; e ancora, The Park di Funcom, Visage di SadSquare Studio, il primo Layers of Fear di Bloober Team, e ora, ovviamente, in Control. È esattamente quando Jesse smette di pensare, di ragionare, di dare un senso a quanto sta accadendo attorno a lei, che il labirinto finalmente si apre e ci permette di gustare uno dei momenti più alti ed emozionanti del gioco (con un pezzo intitolato Take Control degli Old Gods of Asgard...il nome non vi dice nulla?); abbandonarsi completamente alla follia di quel luogo liminare, sottostare alle sue regole, è l'unica soluzione possibile per riuscire a sopravvivere e trovare una via di fuga.

Ridiscutere il mito della caverna

«È come se vivessimo in una stanza e c'è un poster sulla parete. Lo fissiamo e pensiamo che tutto questo sia il mondo intero, la stanza con il poster. L'immagine è bella, un paesaggio, una persona famosa. Come in quel film, come si chiamava il film nella prigione? La stanza è una cella e l'immagine è diversa per ciascuno di noi. Può essere splendida o terribile, ma siamo stati tutti folgorati. Ma è tutto una menzogna. Qualcosa per distrarci dalla verità. Ci mentono. Mentiamo a noi stessi. La stanza non è il mondo, il mondo è molto più grande e molto più strano. Dietro al poster c'è nascosto un buco che porta al mondo reale. Ci sentiamo tutti al sicuro in quella stanza. Ma, certe volte, qualcosa si fa strada da dietro il poster. Coloro che lo vedono, vanno nel panico e cercano di scordare quello che hanno visto». (Jesse Faden, Control, intro del gioco)

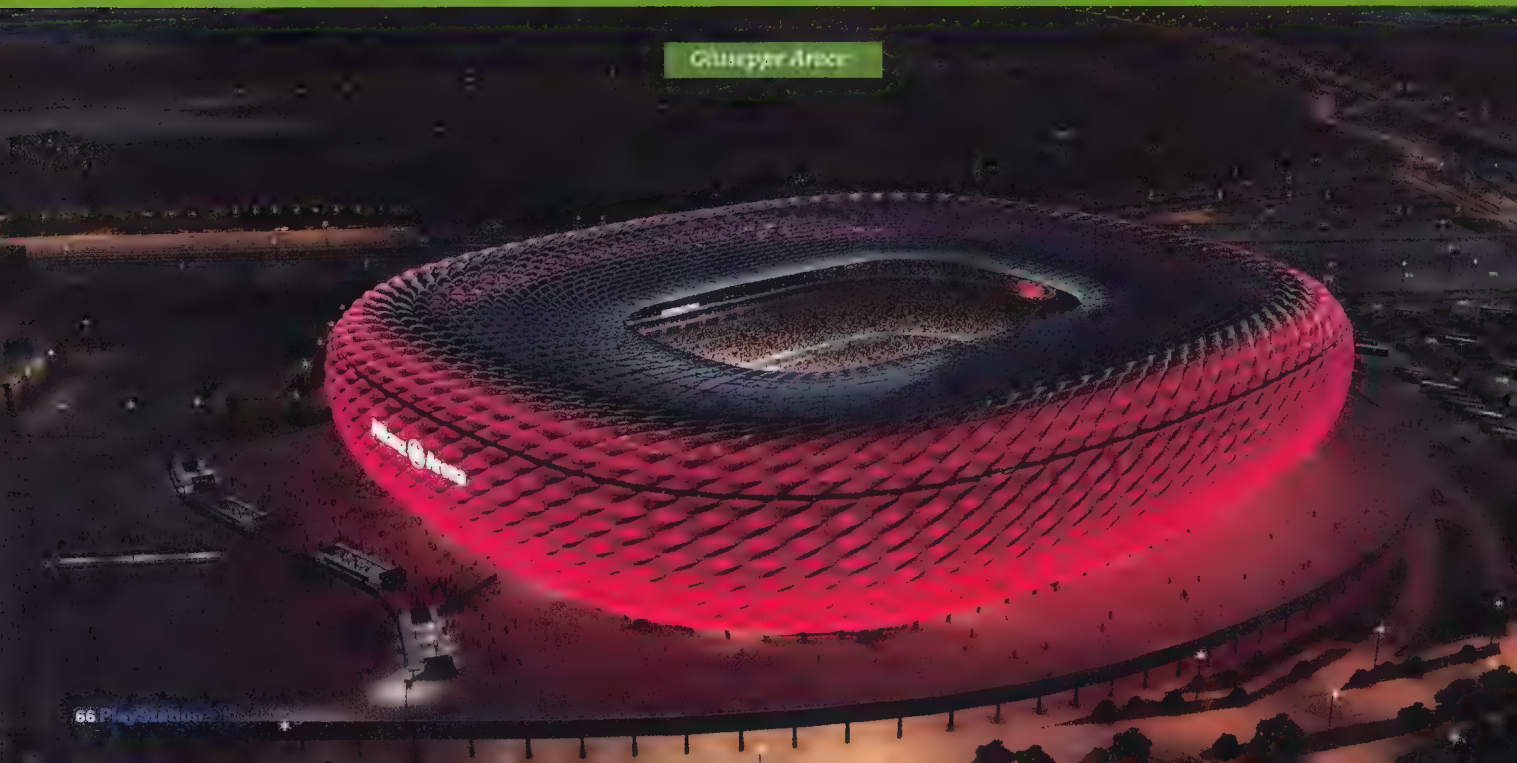
Uno dei pilastri della storia del pensiero e della cultura occidentale è indubbiamente il Mito della Caverna di Platone, un'allegoria che il filosofo ateniese include nel settimo libro della sua opera dialogica La Repubblica, con cui esemplifica il suo pensiero relativo al modo in cui gli esseri umani si relazionano con la scoperta della realtà delle cose. Secondo il mito platonico, gli uomini nascono come prigionieri incatenati all'interno di una caverna, alle

cui spalle è acceso un fuoco; l'unica conoscenza del mondo che hanno - l'unica realtà che conoscono e che ritengono attendibile - sono le ombre di oggetti proiettate su una parete della caverna, generate da quello stesso falò. Ci sono tuttavia alcuni uomini, in numero ridotto, che riescono a liberarsi dalle catene e provano a guardare oltre il muro su cui sono proiettate le ombre; è così che iniziano a osservare la luce del sole che brilla al di fuori dell'accesso alla grotta. Questo, tuttavia, provoca loro dolore perché la conoscenza del mondo reale - una volta abbandonato quello sensibile rappresentato dalle ombre - genera panico, in quanto incapaci di intendere come reale quello che fino a poco tempo prima rappresentava l'unica realtà possibile. Dopo aver consumato nella sua interezza il gioco di Remedy, non sorprende che Control si apra con quella che sembra una chiara rilettura del celebre mito platonico, utilizzando un'affascinante e più moderna metafora di una stanza e di un poster, per legittimare sin da subito quelli che sono gli intenti autoriali presenti al suo interno. Lo studio finlandese non è nuovo a riflessioni suggestive sul confine

labile esistente tra realtà e finzione, sogno e realtà - Alan Wake è forse uno dei migliori esponenti in questo senso - e in Control questa analisi viene ulteriormente sviluppata. Cos'è reale in Control? C'è davvero qualcosa di reale? Addentrandoci nel mondo misterioso del Federal Bureau of Control in compagnia di Jesse, tutto quello che sembrava a suo modo reale, quanto meno agli inizi - a partire dal mondo esterno, un'anonima New York City di cui vediamo un fugace frammento poco prima che il personaggio varchi la soglia dell'edificio di architettura brutalista - si sgretola inevitabilmente, lasciandoci con un forte senso di incertezza, se ciò che stiamo guardando sia ancora il poster o ciò che è dietro il poster. O ancora, se - proprio come gli uomini abbagliati dalla luce fuori dalla caverna e dopo aver avuto paura di quella che è la realtà - possiamo scegliere se continuare a guardare dietro il poster oppure tornare al sicuro della nostra cameretta. In fin dei conti, ciò che basta a noi è premere il pulsante "Chiudi l'applicazione" sulla nostra PlayStation 4 e pensare che sia stato solo un brutto sogno. Ma per Jesse?

RIVOLUZIONE PES

IL RITORNO IN FORMA DI UN MITO



Quest'anno l'eterna sfida tra i due massimi rappresentanti del calcio videoludico vede la squadra di Konami recuperare il terreno perduto sul rivale targato Electronic Arts e passare addirittura in vantaggio. Nel corso di questa generazione Pro Evolution Soccer ha saputo evolversi passo dopo passo, percorrendo il campo della simulazione e giungendo fino all'edizione 2020 con un gameplay ottimamente rifinito, frutto di numerose migliorie che lo hanno portato a riconquistare quel trono che aveva perduto tanto tempo fa. Prima di allenarsi negli stadi nella next gen, PES cambia addirittura nome: il prefisso "eFootball" si fa esemplificativo dell'intenzione dell'azienda giapponese di espandersi ulteriormente nel settore dell'eSport, dando vita a una scena competitiva coesa e ben strutturata. Insomma eFootball PES 2020 incarna senza dubbio il capitolo della maturità per Konami, e si dimostra uno sportivo capace di perfezionare qualsiasi aspetto del suo predecessore, cominciando proprio dal gameplay.

Verso la simulazione

Scesi in campo, si nota immediatamente l'evoluzione subita dal First Touch Impact, il quale permette un controllo della palla decisamente più verosimile rispetto al passato. Quello che ne deriva è una serie di piccoli movimenti del corpo dei giocatori che, se concatenati gli uni agli altri, creano animazioni più fluide, dinamiche e realistiche, tra le più precise mai viste in un capitolo di Pro Evolution Soccer. A rendere ancora più solido il gameplay ci pensano poi i nuovi meccanismi di contrasto, che si sono fatti maggiormente fisici, caratterizzati da urti più tangibili sia nelle lotte per la palla sia nei tackle più duri. La riscrittura delle battaglie corpo a corpo tra i giocatori ha avuto effetti significativi anche nella gestione dell'intelligenza artificiale, che ai gradi di sfida più alti ha saputo rivelarsi decisamente aggressiva. Sempre per quanto concerne la IA, eFootball 2020 ha introdotto la feature definita Inspire, grazie alla quale i membri della formazione adatteranno dinamicamente il loro modo di giocare in base allo stile degli atleti più talentuosi: questo significa, ad esempio, che se in campo avremo una superstar molto abile nei filtranti, i suoi compagni tenderanno a involarsi in profondità. Di primo acchito non si tratta di un'aggiunta pienamente avvertibile, ma nel complesso si nota un miglioramento collettivo dei vari giocatori, grazie al quale i calciatori senza palla coprono gli spazi con maggiore oculatezza, e reagiscono con più concentrazione all'andamento del match. Non è raro, in sostanza, che il ritmo della gara si modifichi in maniera considerevole, subendo improvvise accelerate nelle battute conclusive, quando una squadra avversaria cerca disperatamente di recuperare un eventuale svantaggio. Nei momenti in cui la partita mantiene un certo equilibrio, di contro, la velocità di gioco ribadisce la sua grande attinenza alla realtà: eFootball PES 2020 propone un ritmo più lento, riflessivo e cadenzato, che ci stimola ad attuare manovre più elaborate e strategiche. Sarà in questi momenti che potremo esibirci nel "finesse dribbling", concepito da Konami in collaborazione con Iniesta: avremo così l'opportunità di disorientare l'opponente con qualche trucchetto, lasciarlo sul posto e puntare alla rete, magari sfruttando qualche falla difensiva. Anche ai gradi di difficoltà più alti, non è raro che i difensori si lascino superare con qualche giocata un po' più elaborata, ma si tratta di un margine d'errore del tutto accettabile a fronte di una resa dell'IA più rifinita in confronto ai trascorsi della serie. Diverso il discorso per quanto riguarda i portieri, molto abili nei tiri sotto porta ma parecchio più fallibili nei calci dalla lunetta, soprattutto durante le punizioni al limite dell'area, in cui

©Konami Digital Entertainment

le percentuali di errore della CPU sono ridotte al minimo. Fiore all'occhiello del gameplay di eFootball PES 2020 è infine l'ottima fisica del pallone, capace di esibirsi in rotazioni eccellenti e in parabole impeccabili, e persino in grado di reagire con sorprendente realismo alle sollecitazioni del terreno in un campo bagnato dalla pioggia o appesantito dalla neve. È per questo e per tante altri aggiustamenti, che eFootball PES 2020 incarna il vertice delle simulazioni calcistiche di questa generazione, destinato a sorprendere tanto i vecchi fan della serie, quanto le nuove promesse del calcio virtuale. Ma Konami non avrebbe potuto compiere questi passi in avanti senza il supporto di un motore come il Fox Engine: eFootball PES 2020 si presenta in gran forma sul piano visivo, complice una notevole riproduzione dei volti dei calciatori più celebri e una realizzazione degli stadi quasi fotorealistica. Ciononostante, a fronte di un colpo d'occhio da applausi trovano ancora spazio sia dei visi molto meno espressivi di altri, in particolare per quanto concerne gli atleti non troppo conosciuti, sia qualche incertezza nelle animazioni legate alla corsa.

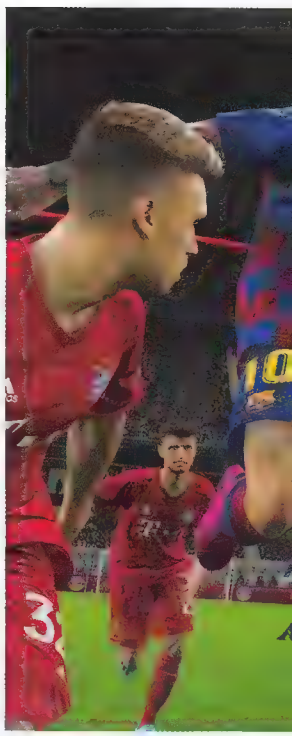
Le modalità in singolo, tra Master League e Diventa un Mito

Se la crescita del gameplay è piuttosto palese, lo stesso non si può dire per le modalità in singolo che fanno da contorno all'offerta ludica della produzione. Sotto quest'aspetto, Konami non ha rivoluzionato in alcun modo il ventaglio di opzioni, preferendo procedere per gradi. Come per gli anni passati, anche in eFootball PES 2020 l'azienda giapponese ha eretto un'intelaiatura solida e sufficientemente densa di contenuti, ma i margini di miglioramento sono ancora abbastanza ampi. Il perno centrale della componente in singleplayer è rappresentato ovviamente dalla Master League, che torna con un manipolo di pregevoli novità. Anzitutto, all'inizio della carriera, ci verrà chiesto di selezionare, in qualità di allenatore, una stella del calcio, pescata tra una lista che comprende nomi del calibro di Gullit e Maradona. La loro digitalizzazione è sopraffina, e potremo ammirarne il modello poligonale all'interno delle nuove scene d'intermezzo che ci accompagneranno nelle fasi di pre-campionato, nei momenti prima della partita o durante le trattative e le conferenze stampa, in cui dovremo anche scegliere il

[La formazione di FIFA 20]

Se invece ci concentriamo brevemente sul calcistico di Electronic Arts, riscopriamo un prodotto che predilige l'ampliamento dell'offerta contenutistica a scapito di un perfezionamento più consistente del gameplay. Con l'introduzione di Volta, ossia il legittimo erede di FIFA Street, e con l'inserimento di nuove Regole Personalizzate che vivacizzano le partite al Calcio di Inizio, EA dona ai suoi tifosi il capitolo più ricco di sempre, in cui fanno capolino anche la Carriera, il Pro Club, e ovviamente l'intramontabile Fifa Ultimate Team. Pad alla mano, il feeling con FIFA 20 si orienta più sulla spettacolarità che sulla simulazione: il ritmo di gioco è sempre accelerato, e le pur presenti velleità tattiche – garantite dalla possibilità di intervenire attivamente sulle strategie offensive e difensive della squadra – vengono messe parzialmente in secondo piano da una formula ludica che invoglia a imbastire manovre molto rapide e poco ragionate. FIFA 20 è dunque la raffigurazione del calcio videoludico inteso come puro spettacolo.

Il duplice fischio dell'arbitro sancisce anche per quest'anno la fine della partita. eFootball PES 2020 schiera in campo un gameplay realistico, tattico e rifinito a meraviglia, conservando quasi del tutto inalterata la sua impalcatura contenutistica ma proponendo ai giocatori un titolo appagante, sostanzioso e mai così tanto simulativo.



temperamento, gli obiettivi e le ambizioni del mister, rispondendo alle domande dei giornalisti e dei nostri collaboratori. Le decisioni influenzeranno l'andamento del team, il rapporto con i fan e con i calciatori, intaccando anche le trattative di mercato, rese ora più verosimili in base ai dati reali dei giocatori. Pur con queste aggiunte, la Master League non è cresciuta di pari passo con il gameplay, e rimane legata al passato della serie, senza ricevere quel sostanzioso processo di ammodernamento che avrebbe meritato. Discorso identico anche per Diventa un Mito, nel quale creare un giocatore e condurlo poco alla volta verso l'Olimpo del calcio. Proprio come la Master League, questa modalità è sì ricca e densa di avvenimenti, ma troppo simile alle scorse iterazioni della serie. A coronare il pacchetto in singolo troviamo poi una serie di coppe e campionati, senza contare le partite in co-op in locale e l'immancabile Allenamento.

Nell'arena della rete, t ra Matchday e MyClub

Trasferendoci sui campi della rete, anche il multiplayer eFootball PES 2020 non apporta grandi cambiamenti. Oltre alle Divisioni da scalare, ai match in cooperativa e ai vari tornei, la vera novità consiste nel Matchday, un evento che si svolge a orari ben determinati, nel quale dovremo selezionare una delle due fazioni disponibili, scegliere una squadra e poi sfidare altri giocatori per ottenere i cosiddetti Punti Evento. Più ne accumuleremo, maggiori chance avremo di scalare le posizioni in classifica: al termine del ciclo di gare verranno sommati i Punti Evento ottenuti dalle due parti, decretando così la fazione vincitrice. Parliamo di una modalità accessoria, piacevole ma non particolarmente rimarchevole, che non incarna di certo il pilastro fondante dell'offerta online. Questo primato spetta chiaramente al MyClub, quell'immancabile ibrido tra gestionale e collezionismo, nel quale dovremo fondare una nuova società, allestire la nostra formazione ideale, tenere d'occhio l'intesa tra i vari membri, conquistare - con un po' di fortuna - i giocatori più abili (suddivisi in diversi livelli di rarità) e infine ottenere la vittoria. Il MyClub torna con una struttura assai conservativa, sempre simile a se stessa: si conferma funzionale e assuefacente, ma - esattamente al pari delle altre modalità - avrebbe beneficiato di un rinnovamento più palese.

ULTIME DALLO SPAZIO

Spara, esplora e viaggia, del resto lo spazio è infinito come lo sono i giochi ambientati tra le sue stelle, e oggi più che mai

FRANCESCO SERINO

Stelle luminose, l'antimateria più nera, supernove che lasciano a bocca aperta e poi pianeti, pianetini e pianetoni, giganti gassosi e nane bianche. Lo spazio e tutti i suoi mondi alieni, immaginari e non, continuano a fornirci sogni ed avventure. Quando poi c'è di mezzo anche la Galassia lontana lontana più famose di tutte, quella di Star Wars, capisci che riservare un po' di spazio allo spazio sulla nostra rivista è praticamente un obbligo. Allacciatevi la tuta da esploratori e controllate le riserve di ossigeno perché stiamo per volare in alto, molto in alto, un po' di più di quanto siamo soliti fare. Pronti al salto iperluce e alla velocità smodata? E allora andiamo, là dove (quasi) nessun uomo è mai giunto prima!

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

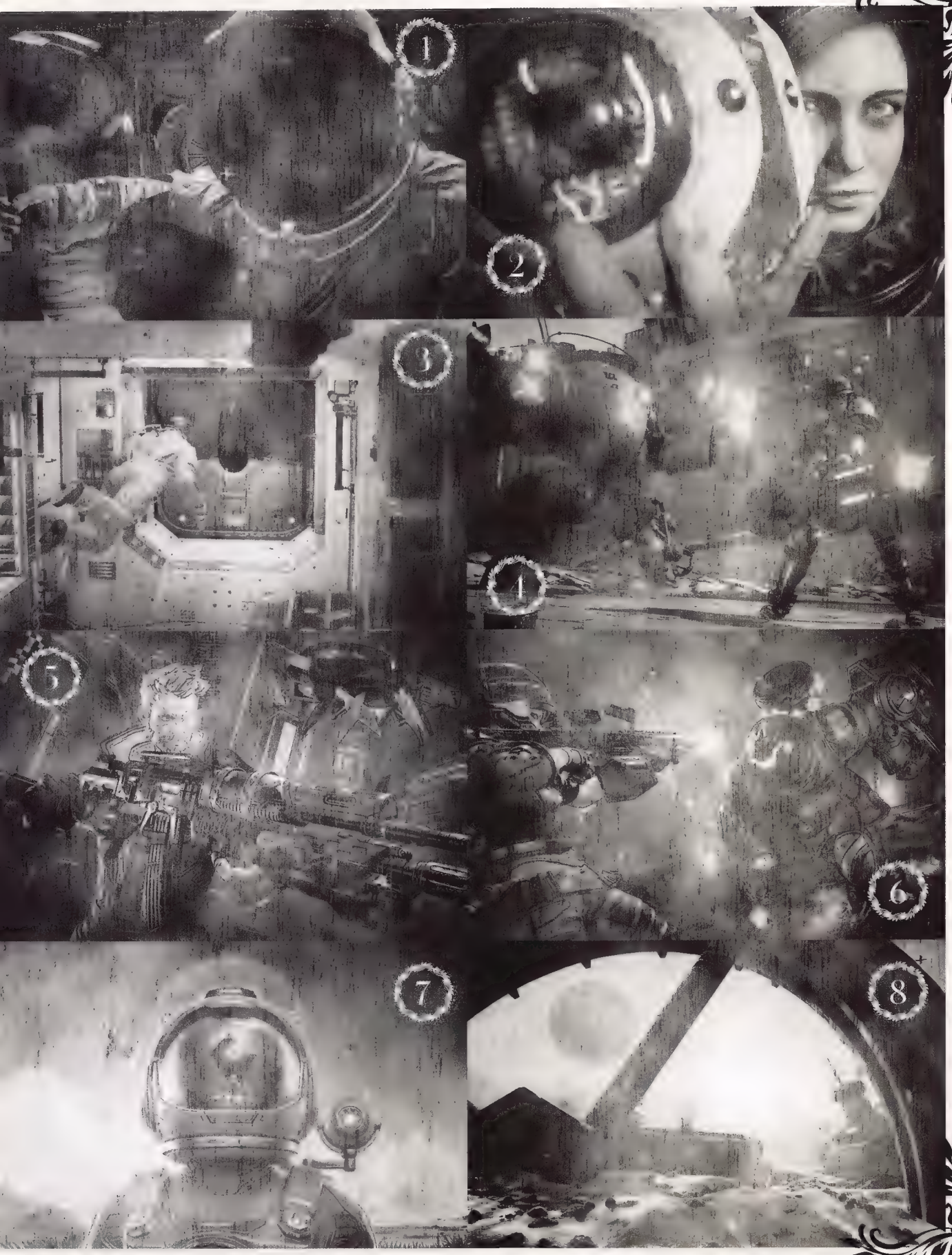
Finalmente Electronic Arts ha capito cosa vuole il pubblico!

Lo sappiamo quanti guai ha combinato Electronic Arts con la licenza di Guerre Stellari: i due ultimi Battlefront hanno sofferto l'uso impenitente di microtransazioni, mentre diversi progetti sono stati cancellati strada facendo. Un bel guaio visto che l'uso di una simile proprietà intellettuale non viene garantito gratis. Anche se le polemiche sono costate qualcosa come due milioni di vendite in meno, le cose per i due giochi firmati DICE non sono comunque andate male, ma del resto parliamo di prodotti che al netto delle loro imperfezioni di sistema sono realizzati piuttosto bene. L'ok a questo nuovo Jedi Fallen Order arriva proprio per metterci la proverbiale pezza, per dare finalmente in pasto al pubblico ciò che ha sempre voluto fin dal principio: un'avventura offline dove si combatte l'impero a suon di spade laser e poteri jedi. Non possiamo parlare di capolavoro, di gioco seminale, del miglior titolo dedicati a Guerre Stellari della storia, ma finalmente Electronic Arts sembra aver imparato la lezione. Affidando il gioco alla sua software house più in forma e con il pedigree più affine, parliamo naturalmente di Respawn Entertainment, è riuscita quindi a portare a casa il risultato in tempi piuttosto brevi. Se da una parte questa fretta, questo collage di idee non sempre sufficientemente uniforme, si vede bene, dall'altra possiamo finalmente immergerci in un'avventura action concepita e sviluppata comunque con grandissima professionalità. Fallen Order inizia come un Uncharted, dove c'è tanto da ammirare e tutto scorre linearmente, per trasformarsi in seguito in una sorta di "Metroidvania" dove l'esplorazione è tutto, a cui si aggiungono immancabili dei combattimenti incentrati sul tempismo piuttosto divertenti. La trama, che v'invitiamo a scoprire da voi, regge la pressione senza esagerare, facendo bene quel poco che si è prefissata. Da qui, raccogliendo i feedback degli appassionati, perfezionandone la struttura, si può finalmente guardare in avanti.

NO MAN'S SKY VR

Immersività alle stelle con il supporto della realtà virtuale

Dalla galassie di George Lucas a quelle iridescenti di Sean Murray il passo (non) è breve, ma volete mettere la soddisfazione? No Man's Sky, nel bene e nel male, oramai lo conoscono tutti, e su queste pagine abbiamo già avuto modo di narrane l'incredibile trasformazione da opera informe e psichedelica, ad avventura spaziale concreta e ludicamente valida. Ciò di cui non vi avevamo ancora parlato è la recente modalità per la realtà virtuale, in grado di moltiplicare per mille le capacità magiche di questo gioco. Dopo centinaia di ore guardando il mondo di No Man's Sky attraverso uno schermo, ritrovarcisi dentro è una di quelle emozioni che vanno vissute sulla propria pelle per crederci, per capirle davvero visto che è difficilissimo raccontarle su carta e anche attraverso un più moderno video. L'astronave iniziale per esempio, quella che gli appassionati hanno visto e rivisto una miriade di volte, vedersela


1
2
3
4
5
6
7
8

finalmente davanti, nel vero senso della parola questa volta, ti sconquassa: finalmente ha delle dimensioni, e ce le avrà anche una volta che ne saremo all'interno, dove potremo anche sporgerci per vederne i motori, le ali. La modalità VR di No Man's Sky non è di quelle tirate via e supporta anche due PlayStation Move con le quali replica le nostre mani con movimenti 1:1. Di riflesso, dovremo interagire con il nostro multitool direttamente agendo sulla sua interfaccia olografica e attivare l'analizzatore premendo un pulsante immaginario posizionato vicino al nostro orecchio. Tutto funziona a meraviglia, tranne la guida delle astronavi che richiederà un po' più di allenamento per essere domata come richiesto, ma se proprio non vi andrà giù è comunque possibile tornare al caro vecchio Dualshock in un istante, anche solo per guidare i diversi mezzi presenti nel titolo. Come era logico aspettarsi, in VR aumenta l'immedesimazione ma diminuiscono dettagli e pulizia grafica, un prezzo da pagare effettivamente alto nel caso di No Man's Sky, ma non abbastanza per farci cambiare idea sulla sua pazza efficacia. E chissà cosa accadrà su PlayStation 5...

THE OUTER WORLDS

Praticamente il Fallout da un universo parallelo...

Molti non sanno che Fallout non è stato inventato da Bethesda, ma dalla defunta Interplay. Bethesda ne ha comprato i diritti dopo che la serie, all'epoca composta da due giochi, passò più di un decennio in una sorta di limbo, rimanendo praticamente inutilizzata nonostante le indiscusse potenzialità. A oggi, dopo il passaggio di mano, Fallout: New Vegas è l'unico gioco targato Bethesda sviluppato da una cospicua rappresentanza del team originale, e per come si stanno delineando le cose lo sarà molto probabilmente per sempre. Con The Outer Worlds, quel team originale, oggi conosciuto come Obsidian Entertainment, ha avuto finalmente modo di sviluppare il suo Fallout 3. Soldi e tempo non sono paragonabili a quelli che ha avuto a disposizione Bethesda per la sua reinterpretazione della serie, e c'è sicuramente ben più di una cosa che Obsidian ha "rubato" ai nuovi proprietari del marchio, ma il tocco magico di questo team rimane pressoché intatto. Giocando a The Outer Worlds si capisce benissimo quanto abbiamo guadagnato e allo stesso tempo perso in questi anni perché Bethesda ha fatto sicuramente bene con il terzo gioco, ma gli Obsidian sono di un'altra categoria in quanto a scrittura, ironia, ambientazione. I grossi bivi nella trama rendono l'esperienza di gioco più piccola delle solite centinaia di ore a cui siamo abituati quando si parla di giochi di ruolo, ma questo accade solo perché parte del titolo ci rimarrà precluso in base alle nostre scelte. Un'esperienza più concreta, duttile, efficace, per un gioco che ci permetterà di esplorare diversi mondi alieni, ognuno con le sue folli regole da combattere o sfruttare a nostro piacimento. The Outer Worlds propone esplorazione di qualità, dialoghi straordinari, un sistema di combattimento divertente nonostante alcune non preoccupanti sbavature, per un'esperienza di gioco di primissima qualità, una delle migliori di questo 2019. E poi ci sono i colori, mentre i Fallout di Bethesda appaiono ancora oggi sorprendentemente piatti, un po' come le battute che spesso prova a rifilarci. Se di Fallout 3 e The Outer Worlds potessimo farne un unico grandissimo gioco, probabilmente sarebbe il nostro preferito di sempre.

BORDERLANDS 3

Una sgangherata, divertentissima, epopea spaziale

Armi lunghe, corte, con baionetta, telecomandate, inquietanti, parlanti, scoppiettanti, esplosive, acide e chi più ne ha, più ne metta. Però anche in Borderlands si viaggia parecchio, tanto che non ci vuole poi molto prima di poter mettere le mani su un'astronave tutta nostra, piena di vita ed esplorabile a piacimento. Borderlands 3, più dei suoi illustri predecessori, è un gioco spaziale, e in tutti i sensi possibili. Oggi possiamo tranquillamente ammettere di esserceme innamorati, e fa ridere questa cosa perché siamo gli stessi che abbiamo faticato a dargli fiducia in prima battuta: questo Borderlands 3 sembrava davvero un more of the same, la stessa solita minestra e da un certo punto di vista lo è davvero, ma solo in senso buono. Lo diventa chiaro dopo qualche ora di gioco, quando grafica e gameplay avranno messo sul piatto buona parte delle loro qualità, tenute ben nascoste in prima battuta. Borderlands 3 non reinventa la ruota, ma perché poi dovrebbe farlo? Ma approfondisce, migliora, espande, proponendo il solito cazzutissimo mix che tutti abbiamo imparato ad amare, da soli o in compagnia. Qui troviamo nuovi personaggi, nuove tipologie di armi sempre più sorprendenti, nuove aree semi open world, stage speciali in cui difendersi e contrattaccare senza mai fermarsi, e una trama perfettamente in linea con questo pazzo, quasi scemo, mondo di gioco. Non tutti, come al solito, ameranno l'ironia sguaiata di cui è intriso il gioco, ma è la solita di sempre quindi se avete già apprezzato in passato, vi sentirete a casa anche questa volta. La cosa migliore, a nostro parere, a parte le armi che come sempre ricoprono il ruolo più importante, è questa sensazione di imbarcarsi in una sgangheratissima ma pur sempre epica avventura spaziale, che ci vede costantemente in movimento tra sistemi e pianeti, spesso molto diversi tra loro e tutti abitati da personaggi che non faticano di certo nello strapparti ben più di un sorriso.

OBSERVATION

L'avventura indipendente in cui sei una I.A

Questa avventura grafica è il gioco più vecchio tra queste pagine, il suo arrivo nel PlayStation Store risale all'inizio dell'estate, ma vista l'originalità e la scarsa copertura ricevuta ci siamo sentiti in dovere di proporvelo. In Observation non c'è azione nel vero senso della parola, e non c'è nemmeno un personaggio da comandare visto che in questa specifica situazione vestiremo i circuiti dell'intelligenza artificiale che regola i sistemi di una stazione orbitante abitata da umani. Observation ricorda una versione più seria, drammatica e complessa del classico Night Trap di Sega, con la possibilità di guardare all'interno della stazione soltanto utilizzando le camere fisse montante all'interno di essa. L'interazione con i membri dell'equipaggio è passiva ma possibile, a volte persino creativa, ma il vero fulcro dell'esperienza sono i numerosi puzzle che andranno risolti, tutti molto diversi tra loro e mai troppo difficili. Se volete sperimentare qualcosa di davvero diverso dal solito, questo è il gioco che fa per voi e si da il caso che è anche il più economico del lotto.

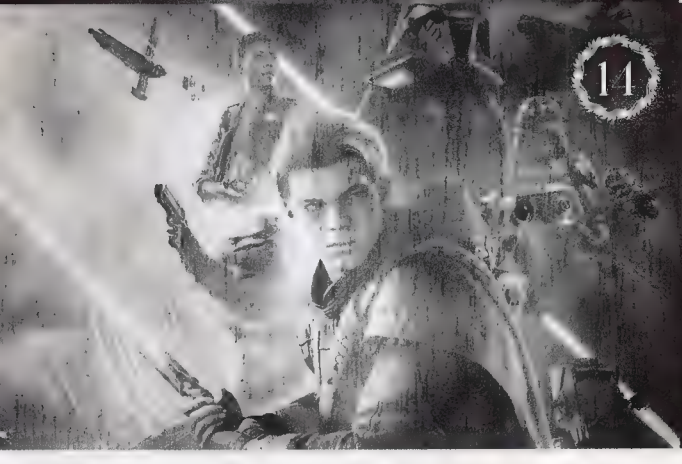
1 2 3 OBSERVATION

1 5 / 6 BORDERLANDS 3

7 8 9 NO MAN'S SKY VR

10 11 12 THE OUTER WORLDS

13 / 14 15 STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER



Il gioco dei giochi arriva finalmente e per la prima volta in versione integrale su PlayStation
SID MEIER'S
CIVILIZATION VI

Su PlayStation quale genere manca? Abbiamo giochi di guida di ogni tipo, un numero sorprendente di simulatori e ultimamente sono arrivati anche degli interessantissimi city builders; di shooter invece ce ne sono decisamente troppi, in prima, terza, quarta (esiste?) persona, ambientati in ogni altromondo possibile. Grazie alla VR trovano posto persino sorprendenti giochi sulla pesca, i più immersivi puzzle game e cosi via. Siamo apposto così? Assolutamente no, davvero non vi siete mai chiesti dove sono finiti i gestionali?

Francesco Serino

L'ALBA DEI TEMPI

Il genere non ha mai avuto un ruolo di primo piano su PlayStation, ma su personal computer ha più volte ridefinito il nostro amato medium, spesso offrendogli anche una raffinata funzione istruttiva. Il massimo esponente di questa tipologia di prodotti è naturalmente lui, Civilization. Forse alcuni di voi si ricorderanno di un gioco chiamato in modo simile anche su PlayStation 3, ed esisteva davvero quindi non avete le traveggole: si tratta proprio dello stesso gioco o meglio di una versione ridotta e semplificata del re dei gestionali, dove naturalmente non manca nemmeno una buona dose di strategia. In passato del resto si usava così: gli appassionati di questi giochi o acquistavano anche un Pc, oppure si accontentavano di queste riduzioni che, per quanto fossero a volte fatte bene, erano pur sempre riduzioni. Con PlayStation 4 le cose sono cambiate radicalmente, non dal giorno alla notte ma lentamente. Come detto in principio, oggi possiamo giocare a tantissimi giochi diversi su questa console, di ogni genere

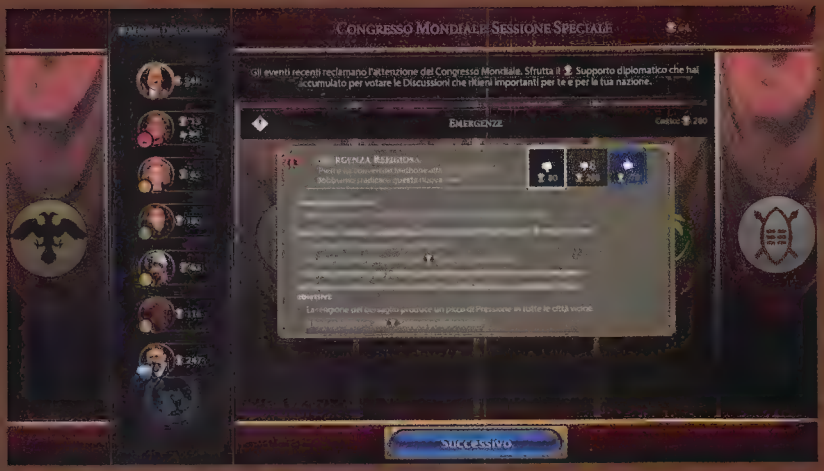
esistente e che mai ci saremmo sognati di provare con un pad in mano. Su Ps4 c'è persino Kerbal Space Program, a questo punto non può non esserci anche Civilization VI.

UN VERO E PROPRIO EVENTO

L'arrivo di Civilization VI nella sua versione integrale è un evento, inutile girarci attorno, e senza grossi rischi di compatibilità visto che ha già dimostrato di girare dignitosamente su console meno muscolari, dove questo porting ha iniziato a muovere i suoi primi passi. Su PlayStation 4, esattamente come con i Pc meno potenti, problemi ne insorgono soltanto nei turni avanzati di partite allestite su mappe giganti, e con una grossa presenza di fazioni avversarie di cui la CPU deve calcolare ogni mossa a ogni turno. Una partita bilanciata inizia e finisce liscia come l'olio, dando finalmente modo a un'enorme schiera di appassionati di videogiochi, di conoscere uno dei più grandi miti della gaming industry. Il primo gioco della serie arrivò su personal computer nel settembre del 1991, accompagnato da una delle più belle copertine in circolazione, in grado di comunicare tutta la grandezza del nuovo gioco firmato Sid Meier. Mettendo da parte gli spin-off, siamo arrivati al sesto capitolo della serie, ma la sostanza rimane sempre quella: partendo con un gruppo di coloni 4.000 anni prima di Cristo, bisogna fondare una civiltà che resista alle insidie del progresso. Per riuscirci sarà necessario allacciare rapporti diplomatici con le altre civiltà che via via incontreremo, esplorare e sfruttare il territorio che circonderà le nostre città, avanzare tecnologicamente e nelle numerose conquiste sociali che delineeranno ogni impero in gioco. Non mancano tradimenti politici, spionaggio da guerra fredda, proselitismo religioso e regimi di terrore in punta atomica. Il bello di Civilization è che a ogni partita puoi riscrivere la storia, completamente. Una volta può capitarti di essere la civiltà isolata che si ritrova a combattere con arco e frecce e i carri armati invasori, un'altra quella sfortunata che improvvisamente, scoperti gli usi del petrolio, si ritrova circondata da un inaspettato tesoro che le permetterà di superare tutti i rivali sfruttando i loro bisogni primari di carburante. Non sai quello che succederà, e non sai mai se la scelta che stai facendo si rivelerà vincente: è talmente lungo il lasso di tempo simulato e sono talmente tanti e imprevedibili i cambiamenti in corsa ai quali adattarsi sul momento, che ragionare sul lungo periodo è sì possibile, ma molto difficile. Civilization può essere "finito" anche perdendo e in questo gestionale strategico perdere ha due significati: il primo è quando vieni spazzato via dalla mappa e la tua civiltà sarà condannata ai libri di storia, mentre il secondo è quando giungi nel 2100 senza però aver conquistato una delle possibili vittorie. Si può vincere conquistando parte del mondo conosciuto, o diventando la cultura più prominente del globo; molto divertente e piuttosto diversa dalle altre è la vittoria religiosa, raggiungibile lavorando con frati, missionari e messia, senza dimenticare chiese e abbazie in patria. Essendo un gioco complesso, ci sono anche molti altri aspetti da prendere in considerazione: se si vuole conquistare gli altri con la propria religione ci si può muovere anche attraverso la contaminazione naturale offerta dagli scambi commerciali, il gioco può quindi metterti nella condizione di dover rinunciare a un particolare bene perché importandolo sortirebbe l'effetto contrario di quello che vuoi ottenere. E di passaggi strategici simili, di questi strati di gameplay totalmente opzionali ce ne sono moltissimi, ma vanno prima di tutto scoperti, appresi e utilizzati quando necessario.

LA STORIA INDEFINITA

Un'altra grande bellezza di Civilization è la sua profonda randomizzazione. Ogni partita è diversa, non solo in base alla civiltà che sceglierai: e ce ne sono tantissime, dai romani ai brasiliani, passando per gli aztechi e gli indiani, ognuna con i suoi tratti distintivi, le sue abilità speciale, le unità o le strutture esclusive. In un partita i brasiliani potrebbero iniziare a muovere i primi passi in territori ghiacciati invece che in una fitta giungla, il Colosseo potrebbe essere costruito dagli americani (e quanto gli piacerebbe?), mentre gli Aztechi scampare al loro storico destino per dominare i nemici con testate nucleari sparse ovunque, fino a divenire la prima civiltà ad arrivare nello spazio. E chissà che forme avrà il mondo, che possiamo imbrigliare in una sorta di realismo o lasciare libero tra le maglie matematiche del caos: ci sarà e dove sarà nascosto l'hanging rock australiano, dove le Scogliere di Dover e la Grande Barriera Corallina? Ogni partita iniziata il gioco pescherà tra diversi biomi, tra diverse meraviglie naturali realmente esistenti, e le remixerà per creare un pianeta nuovo, con i suoi continenti, i suoi mari, i suoi laghi e molto altro ancora. Le risorse naturali giocheranno un ruolo fondamentale, e la loro distribuzione, la loro possibile abbondanza e penuria, è destinata a cambiare radicalmente le sorti del match. Per chi vuole tenere sotto controllo la situazione, sono presenti una lunga serie di opzioni che permettono di decidere se creare per esempio un unico continente o una più o meno marcata suddivisione in isole; inoltre è possibile decidere la quantità di risorse presenti, il numero di turni che decreteranno la fine del gioco, la quantità di IA avversarie e la presenza o meno di eventuali città stato. L'esperienza di gioco è totalmente in mano nostra. Ma la cosa migliore di tutte, e forse il motivo per cui Civilization VI arriva anche su PlayStation 4 senza intoppi, è l'interfaccia di gioco: mentre la profondità del gameplay è aumentata progressivamente, Civilization è diventato sempre più intuitivo e amichevole. Là dove non arriva l'intuito sono presenti hint che compaiono e scompaiono alla bisogna; inoltre c'è la Civpedia, ovvero una sorta di enciclopedia che tra una marea di cenni storici spiega nel dettaglio ogni unità, ogni edificio, ogni regola di questo gioco dei giochi. Civilization è un cult, la versione PlayStation 4 irrinunciabile se volete provare il meglio del meglio di un genere, oltre ad essere un ottimo gioco da tenere in sottofondo, da caricare quando se ne sente il bisogno, e vi assicuriamo che questo potrebbe accadere molto più frequentemente di quanto immaginiate.

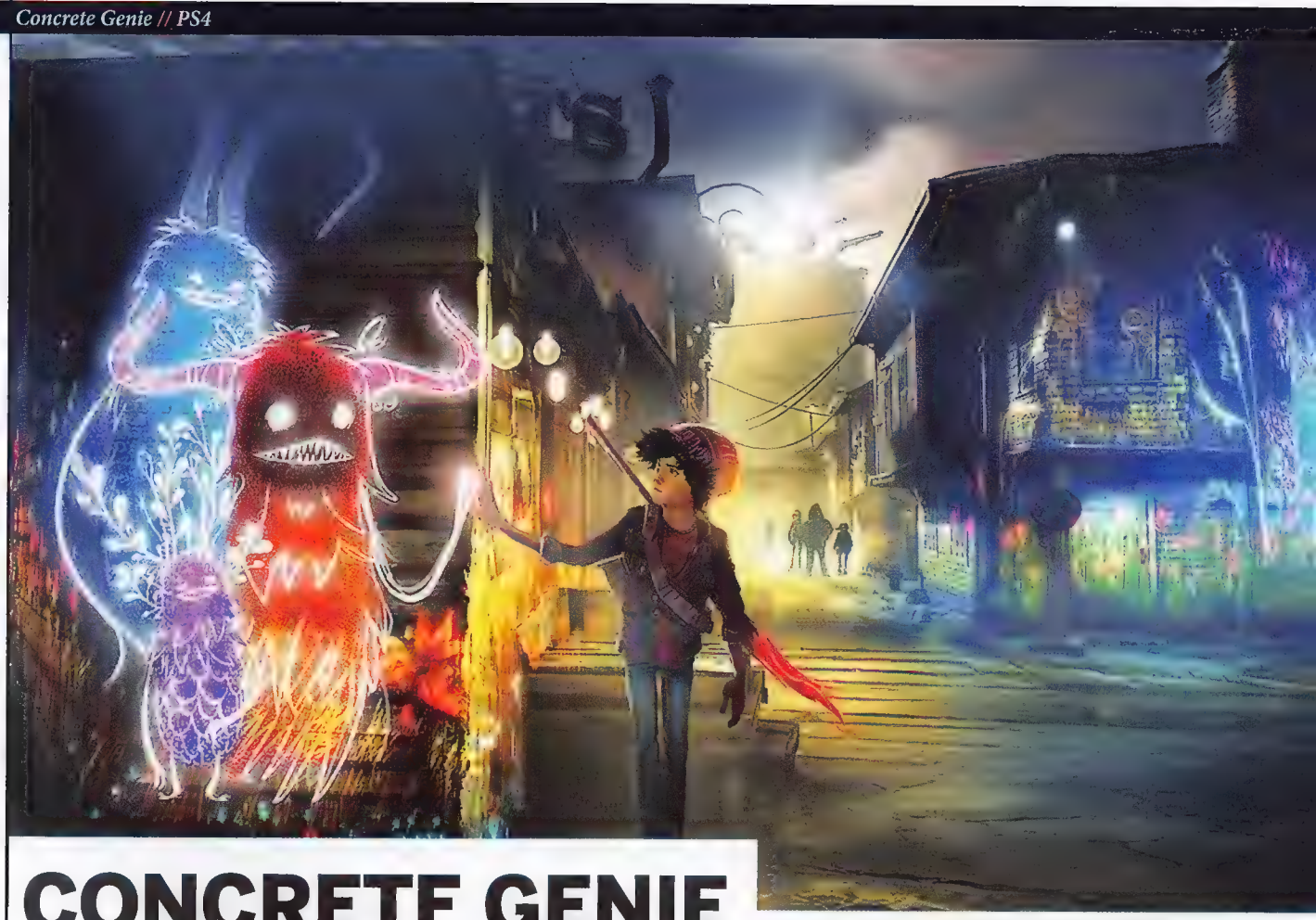


DOPPIA ESPANSIONE

Il gioco è disponibile per l'acquisto sia nella versione base che insieme alle due espansioni, da prendere anche a parte e in un secondo momento. La prima è Rise & Fall, e introduce meccaniche come la fedeltà al proprio sire, rendendo più complessa anche la gestione di eventuali età dell'oro e anni bui. Rise & Fall è interessante, ma decisamente poco incisiva. Tutto il contrario del bellissimo DLC chiamato Gathering Storm, dove la crescita e l'evoluzione delle diverse civiltà influenzerà anche i diversi ecosistemi. Se avete intenzione di passare molto tempo con Civilization, l'acquisto di quest'ultima espansione è altamente consigliato.

UNA GARANZIA CHIAMATA SID MEIER

F1 Racing nel 1982, Nato Commander nel 1983, F-15 Strike Eagle nel 1985, Sword of Samurai nel 1989, e poi i capolavori Pirates! e Railroad Tycoon, rispettivamente del 1987 e del 1990. La carriera di Sid Meier è costellata di successi, e ancora oggi è considerato una delle figure più importante dell'industria dei videogiochi. Ha ricevuto anche diversi premi, tra cui il Lifetime Achivement Award del 2008 alla Game Developer's Conference. Che sia arrivato il momento di conoscerlo anche per voi?



CONCRETE GENIE

Federico Ercole

// Si torna a giocare con il colore, spandendo tinte con un pennello magico come già in Okami

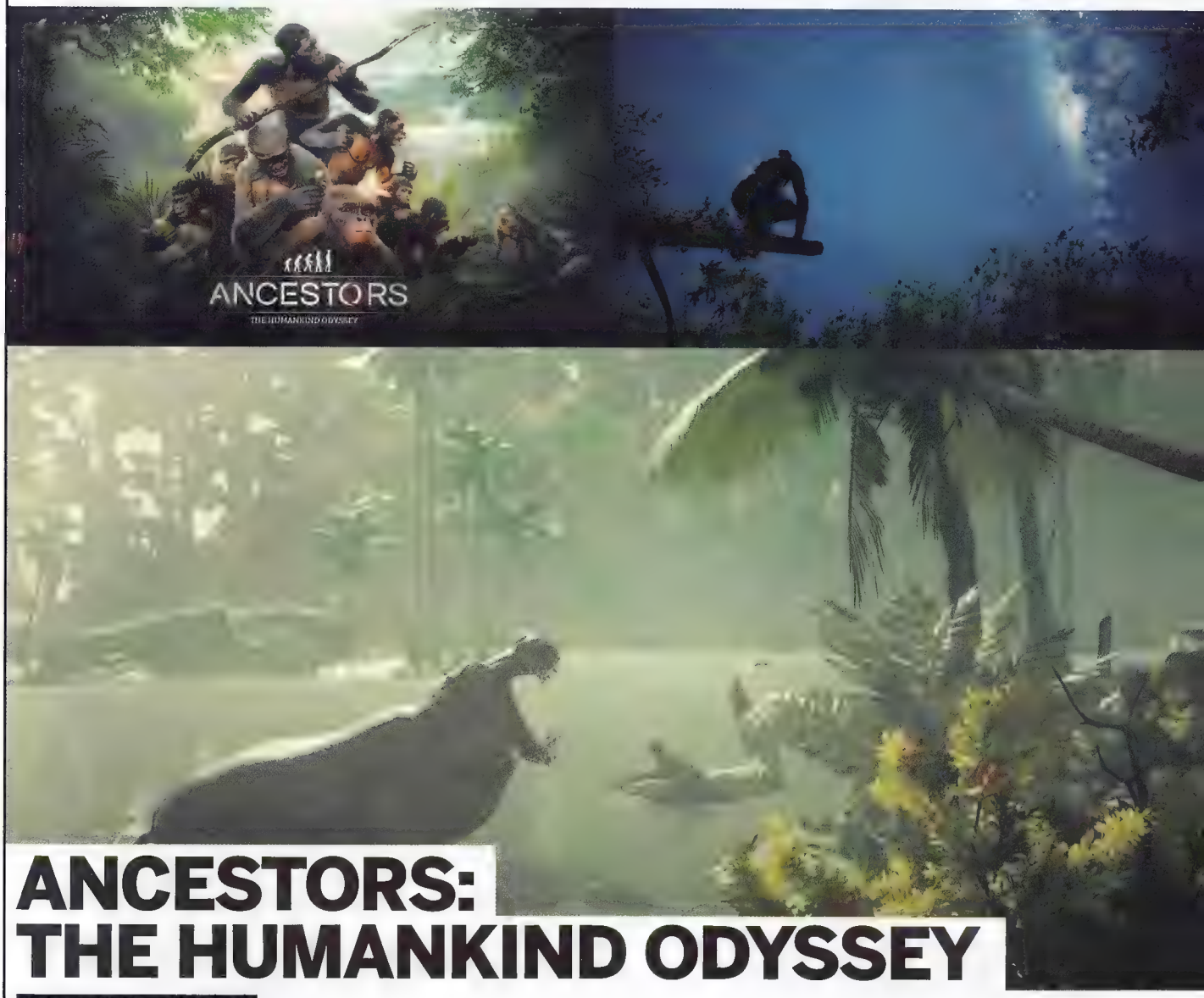
Se Concrete Genie non può e non vuole neanche uguagliare la profondità ludica e lo splendore artistico del capolavoro di Hideki Kamiya, ciò non vuole dire che non possieda una sua preziosa unicità e persino una sua arte di piccola, grande opera. Giochiamo tra gli edifici e i moli cadenti e macchiati di neri e insignificanti graffiti di una cittadina marittima desolata, che parrebbe estrapolata da analoghi villaggi lovecraftiani con la sua cupa decadenza, una rovina non solo fisica, ma metafisica. Il petrolio fuoriuscito dal ventre metallico di una grande nave naufragata ha corrotto le acque, precipitato i cittadini nella miseria, svuotato i porti e le strade. Contemporaneamente un'orribile melassa oscura, metafora di depressione e solitudine, germina sui muri e per le vie vuote.

Un ragazzino di nome Ash disegna solitario sul suo taccuino le forme favolose di creature fantastiche, quand'ecco che una banda di bulli suoi coetanei lo prende di mira, lo picchia, lo insulta e infine gli sottrae il libricino di disegni per disperdere crudelmente i suoi fogli strappati. Dopo questo preludio comincia un'avventura breve ma senza dubbio intensa, che ci permetterà di guarire il paese dalla sua tetra malattia a colpi di pennello magico, recuperando frattanto le smarrite pagine e dacendo attenzione alla banda di gradassi. Non combattiamo, se non brevemente in una fase molto avanzata , ma esploriamo e soprattutto colmiamo il vuoto con disegni sempre più raffinati e fantasiosi che si arricchiscono mentre avanziamo nella trama, sia con nuove le forme possibili sia con il supporto della nostra "arte" di giocatori, migliorata dall'esperienza di gioco. Possiamo produrre immagini meravigliose, plasmando la loro forma, modificando i modelli di base, mentre dipingiamo sfruttando il sensore di movimento del controller. Ma non si tratta solo di disegnare, dovremo risolvere degli enigmi ambientali non complessi evocando i "geni" del titolo, creature elementali alle quali diamo forma con il nostro pennello e che possono spostarsi sui muri. Nell'alternanza tra esplorazione, fuga dai teppisti, pittura ed enigmistica, lo svolgimento di Concrete Genie non risulta mai noioso, anzi è sempre attraente, stimolandoci con la bellezza e stranezza dei dipinti che componiamo e del loro rapporto con le architetture del paese. Inoltre a

un certo punto, durante l'ultimo quarto di gioco, sono introdotte nuove e inaspettate dinamiche ludiche e la storia narrata diventa sempre più coinvolgente, andando a scandagliare la psiche infranta e sofferente dei bulli, dimostrando la loro umanità e una possibile bontà in una visione per fortuna non manichea, ma umanista.

A COLPI DI COLORE

Durante le sei o sette ore, magari anche otto, perché dipende da quanto vi diverta e appassioni esercitare la vostra arte pittorica, componiamo sensuali pitture lucenti di prati floreali sotto un manto brillante di stelle, vi aggiungiamo voli di farfalle o alberi in germoglio. Oppure disegniamo panorami glaciali dove fiocca la neve, steppe piovose sulla cui terra umida crescono strani funghi, canneti sfiorati dalle ali delle libellule alla luce della luna. Una volta completato uno di questi affreschi ecco che la luce artificiale delle lampade torna a illuminare la zona e possiamo trascorrere oltre, camminando soddisfatti per le vie un tempo tetre che abbiamo riempito di policromatici capolavori. Va aggiunto che, per chi possiede la VR, Concrete Genie diventa il luogo dove dipingere e osservare dal "vero" le proprie creazioni, un'attività quieta e lisergica che risulta appagante sebbene troppo dolcemente straniante. Videogame per tutte le età, ideale per studenti delle medie o adolescenti delle superiori sia per i contenuti artistici e diegetici, sia per la sua non-violenza, Concrete Genie è un'opera che non deve essere sottovalutata o rimossa dall'immaginario collettivo dei giocatori e lasciata a smarrirsi nell'oblio, in quel non-luogo tra colossal e indie al quale appartiene. Già perché vi ricordate, ad esempio, di Rain? Probabilmente no ed è un peccato, sebbene fosse un'opera non perfetta è stata comunque una delle "piccole" esclusive più ispirate e originali dell'epoca di PlayStation 3. Ecco, Concrete Genie potrebbe fare la fine di Rain, anche se persino quest'ultimo qualcuno se lo ricorderà e lo amerà ancora; invece il lavoro di Pixelopus merita di essere giocato, persino durante questo periodo di fine generazione così straripante di videogame. Perché vi lascerà qualcosa, vi farà pensare e giocare in maniera diversa nella sua emozionante brevità e soprattutto vi trasformerà in qualcuno d'altro che non sia il solito eroe uccisore, bensì in un artista magico. E già questa e una cosa bellissima. Vincere con la grazia, essere eroi con l'arte, guarire la tristezza con il colore.



ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

Roberto "il Cinese" Turrini

// "Nessuno può pensare di essere il fine ultimo della storia naturale" - Charles Darwin, 1873

Patrice Desilets è un game designer visionario; uno che ha la "luccicanza" di Stephen King o i miraggi di Peter Molyneux, scegliete voi. Resta il fatto che me lo immagino svegliarsi sudato, dopo un sogno agitato, e precipitarsi in ufficio al grido di: "Dobbiamo realizzare un god game con le scimmie!". Non poteva che essere notte fonda, quindi gli studi di Panache Digital Games erano ovviamente deserti e bui, ma le luci di emergenza che nei luoghi di lavoro segnalano le uscite di sicurezza rivelavano alcuni artwork appesi alle pareti. Tra questi spiccavano certamente la faccia del Principe di Persia ne Le sabbie del tempo e quella dell'Altair di Assassin's Creed: i due protagonisti dei videogiochi più famosi di cui Patrice è stato creative director ai tempi della sua permanenza in Ubisoft Montreal. L'illuminazione per Ancestors: The Humankind Odyssey, però, deve essergli venuta più o meno quattro anni dopo essere stato licenziato per incompatibilità con le esigenze della compagnia e le beghe legali sui diritti di 1666: Amsterdam. Nell'aprile del 2015, dagli scranni del suo nuovo studio indie, arriva quindi l'annuncio ufficiale: "Possiamo fare quello che vogliamo e lo faremo: sarà un action-adventure in terza persona, survival, tripla A ed episodico che vi permetterà di rivivere i più grandi momenti dell'umanità con un approccio documentaristico".

FOUR YEARS LATER

Pubblicato in esclusiva su Epic Store lo scorso 27 agosto, il gioco arriverà su PS4 e concorrenza il prossimo dicembre. Se lo state aspettando, ne avete già letto e non capite perché lo abbia introdotto come un god game alla stregua di un Black & White "qualsiasi" (tra virgolette, nel caso passasse di qui qualcuno di

Lionhead) quando lo stesso Desilets ne parla ancora oggi come di un sandbox esplorativo in cui bisogna evolversi per sopravvivere, beh... voglio venirvi incontro. Ancestors: The Humankind Odyssey è certamente un'esperienza aperta e libera, nel senso più stretto degli aggettivi, ma c'è una componente che lo inquadra a tutti gli effetti come una "simulazione di Dio": noi. Il fatto è che all'inizio si controlla una scimmia stupida - un Sahelanthropus tchadensis, per la precisione - vissuta dieci milioni di anni fa in Africa. Non sa fare nulla, nemmeno relazionarsi con gli altri membri del clan. Grazie al nostro intervento, però, presto imparerà a riconoscere i frutti commestibili, a portare due pietre mentre cammina eretta per pochi metri, a spulciare un compagno stabilendo un rapporto sociale. Con i tasti del pad potremmo farla concentrare su elementi dello scenario inizialmente misteriosi, ascoltare rumori lontani, annusare puzze e profumi della natura, guardare attentamente piante e animali da cui apprendere, lentamente, che ogni cosa può diventare uno strumento o combinarsi per diventare tale. La nostra scimmia si riprodurrà, trasmettendo alle generazioni successive una parte dei progressi fatti; progressi facilmente consultabili grazie a una schermata pensata appositamente per tenere sotto controllo la quantità di "energia neuronale" accumulata e le abilità che sono state sbloccate.

BLAST FROM THE PAST

I ragazzi di Panache Digital Games avevano ipotizzato un gioco a episodi proprio perché, raggiunto un certo gradino evolutivo, le scimmie sarebbero cambiate così drasticamente da generare una nuova specie e, di conseguenza, un nuovo capitolo a essa dedicato. Il prodotto finale, pur mantenendo la struttura originaria, permette di esplorare milioni di anni e sei specie differenti con una soluzione di continuità dettata da precisi obiettivi da raggiungere prima di poter compiere un "salto". Considerata la natura dello storytelling, farcito di eventi e scoperte che dettano un ritmo al gameplay, al contempo scongiurando il rischio di annoiare il giocatore, la trovo una scelta intelligente che previene una frammentazione dei contenuti di cui tutti sono ormai stufi. Ci sarebbe da affrontare anche il tema della catena alimentare, qui esplicitata in una serie di animali più o meno feroci con cui i nostri primati si trovano a condividere le risorse naturali. Se nella prima parte di Ancestors: The Humankind Odyssey impareremo a difenderci da serpenti giganti, cinghiali e uccellacci, presto arriveranno elefanti e tigri dal manto nero con i denti a sciabola che certo non si fermeranno davanti alle nostre lance di legno improvvisate. In tutto questo, uno degli aspetti più interessanti del titolo canadese è sicuramente legato alla cura per l'environment e il level design. Dalla giungla africana all'oceano primordiale, con variazioni nette nella palette cromatica utilizzata per le texture, il gioco offre un marcato senso di progressione anche visivo ed è sufficiente guardarsi qualche video sul canale ufficiale degli sviluppatori per capire la portata del loro rimarchevole impegno.

THE END, SO FAR

Ai microfoni di tutte le testate che lo hanno intervistato Patrice Desilets ha sempre ribadito lo stesso concetto: Ancestors: The Humankind Odyssey non è solo un videogioco; è la traduzione ludica di una passione per la paleontologia maturata al sole dei due anni trascorsi a studiare testi di antropologia, storia, botanica e geologia che non si può e non si dovrebbe riassumere in un voto. Il mio consiglio, allora, è quello di recuperare adesso su YouTube (ho scritto "adesso", perché state ancora leggendo!? Ah, giusto: "recuperare" cosa?) la serie Experiences in cui il game designer incontra diversi professionisti, tra i quali il documentarista Niobe Thompson e l'atleta olimpionica Alannah Yip, per approfondire gli ingranaggi che muovono la sua ultima creatura e le fondamenta scientifiche su cui essa si poggia. Fatelo e non cadrete nell'errore di snobbare Ancestors: The Humankind Odyssey solo perché da qualche parte, qualcuno, ne ha scritto un commento veloce e poco edificante: fidatevi.

ERICA

Roberto "il Cinese" Turrini

// "La domanda è: se potessi tornare indietro e facessi altre scelte, saresti ancora te stessa?"
Being Erica, S01E02 - CBC 2009

Per inquadrare Erica dobbiamo fare un salto indietro nel tempo, a quegli Anni '90 in cui i processori 386 facevano da apripista a un nuovo modo di concepire il videogioco. Da Access Software con Under a Killing Moon passando per Sierra On-Line e Take-Two Interactive con i loro Phantasmagoria e Black Dahlia, non conto le software house che hanno tentato di coniugare la teatralità del cinema all'interattività tipica del "nostro" medium. Il desiderio di sperimentare queste diverse forme di gameplay è nato, in primis, dallo scarto tra l'immedesimazione offerta dalle classiche avventure grafiche in pixel art e quelle caratterizzate da veri e propri footage, editati ad hoc per simulare una libertà di movimento gestita dal giocatore attraverso primitivi sistemi di controllo. Se nel 1998, però, ci stupivamo di vedere sul nostro quattordici pollici la faccia di Anthony Hopkins - chiedendo ai nostri genitori di comprarci una copia del gioco al day one "ché altrimenti resto fuori dal mondo e mi perdo il futuro" - oggi facciamo spallucce se Rami Malek e Hayden Panettiere si prestano a infinite sessioni di motion capture per interpretare i protagonisti di Until Dawn; quasi non prestiamo attenzione alla straordinaria prova in costume della splendida Melina Juergens in Hellblade: Senua's Sacrifice, per poi accorgercene in sede di premiazione ai BAFTA Video Game Awards del 2018 per la performance fuori dal comune. Sono cambiati i tempi e i giocatori, in vent'anni di evoluzione grafica, sono ormai anestetizzati e hanno perso quella meraviglia che, al contrario, li animava agli albori. In un contesto così poco vergine, Jack Attridge e Pavle Mihajlovic di Flavourworks si sono (ri)trovati a Londra, nel 2015, per dare vita a quella che desideravano fosse

"l'esperienza ludica legata alle riprese dal vivo più interattiva della storia". In altre parole: Erica.

E CI SONO RIUSCITI DAVVERO?!

In tutta sincerità non so rispondere alla domanda; di certo c'è che Erica è un film interattivo con un complesso sistema di bivi narrativi, un po' come Detroit: Become Human (tanto per restare in tema con le premesse, facciamo "ciao ciao" con la manina a Jesse Williams e Clancy Brown). La storia narra le vicende di una giovane donna, rimasta orfana in circostanze misteriose, che torna a fare i conti con un passato pieno di segreti esoterici a causa di un serial killer che sembra farsi beffe di lei. Non mancano colpi di scena, sangue e deliri psicotici per quello che, a conti fatti, è un thriller di due ore con protagonisti Holly Earl, Terence Maynard (Edge of Tomorrow, anyone?) e Brian Mulvey. Si tratta di attori professionisti che hanno offerto una recitazione senza sbavature, anzi capaci di strappare qualche sonoro applauso durante i titoli di coda, quando vengono svelati i trofei sbloccati in partita e tenuti nascosti fino ad allora. Se il canovaccio narrativo vuole quindi farci scoprire quali siano i misteri che si celano nei sotterranei della Delphi House, una casa di cura per malati psichiatrici fondata dai genitori di Erica, il gameplay ci dà la possibilità di arrivare a una "fine" seguendo un percorso tutto nostro: seguire l'ispettore sulla scena di un crimine o fermarci a raccogliere un indizio sulla porta di casa? Assumere un atteggiamento ostile nei confronti delle strane ospiti che abitano la residenza in cui, per ragioni di sicurezza, ci hanno "segregato" o rendersi disponibili a infrangere qualche regola pur di fare amicizia? Le scelte vengono prese in-game sfiorando il touch pad nella direzione desiderata, mentre a schermo appaiono parole in sovraimpressione

che sintetizzano le opzioni a disposizione. Non c'è un vero sistema di dialogo, solo input che possiamo assecondare senza soluzione di continuità nella riproduzione video.

CINEMINO?

Flavourworks ha pubblicato anche una companion app, dando così la facoltà di optare per un sistema di controllo via tablet o smartphone. Intuitivo ma poco performante - ossia mi è capitato più volte di trovarmi disconnesso o di non fare in tempo a scegliere - resta il miglior modo per immergersi nei misteri della Delphi House, anche perché devo ribadirlo: Erica non è un'avventura grafica, ma un film interattivo con finali multipli senza scene di intermezzo o caricamenti. Ora: considerato che lo sceneggiatore Connor Pots ha fatto un ottimo lavoro nel tessere una trama che strizza l'occhio all'Eyes Wide Shut di Kubrick e al Mulholland Drive di Lynch, che la fotografia è di grande impatto, che le riprese in digitale sono in altissima definizione e che la colonna sonora è firmata da Austin Wintory (Journey, The Banner Saga, Sunset, The Order: 1886 e Abzu, giusto per citarne alcuni), quello che dovete capire è se quel "deca", necessario ad acquistarlo, preferite spenderlo per noleggiare un film a caso sulle piattaforme di streaming o volete impegnarlo per trascorrere due o tre serate in compagnia cercando di scoprire come sarebbe andata a finire "se". Ora che ci penso, mio padre diceva sempre che "con i se non si fa la storia", ma sarei oltremodo curioso di metterlo davanti al monitor, tablet in mano, e chiedergli - oggi - di dimostrarmelo con i fatti (ed Erica). Insomma: se vi piacciono le sperimentazioni di gameplay e i thriller, questo è il videogioco che fa per voi.

BALDUR'S GATE I & II ENHANCED EDITION

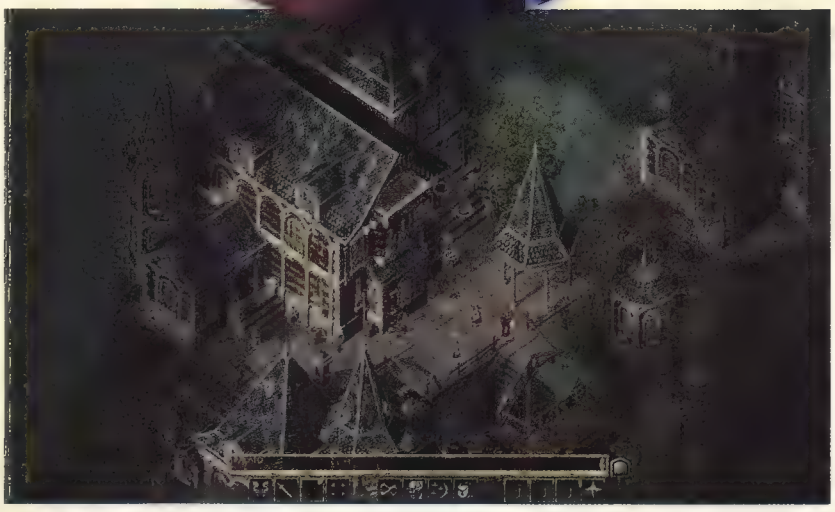
Francesco Serino

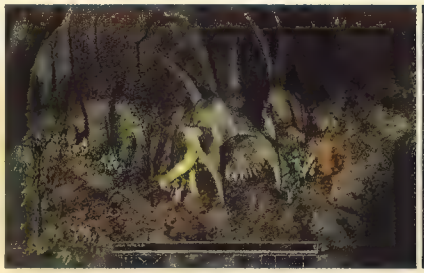
// Per la prima volta su console, la storia dei giochi di ruolo moderni

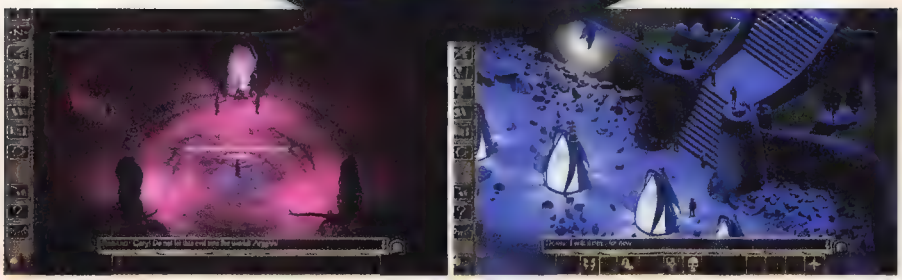
Saranno stati anche tempi più semplici, ma i giochi di ruolo erano molto più complessi di oggi, e questo scrigno digitale contenente i due Baldur's Gate, per la prima volta su console, ne è la prova. Il genere ha vissuto diversi periodi storici in cui i diversi prodotti si influenzavano a vicenda con trovate stilistiche e di gameplay sempre più elaborate: la scuola occidentale si è evoluta grazie a giochi come Curse of Azure Bond, Dungeon Masters, Eye of The Beholder, Ultima, il Daggerfall di Bethesda e due anni dopo, precisamente nel 1998, Baldur's Gate.

BALDUR'S GATE QUELLO VERO

Non i Dark Alliance arrivati su PlayStation 2. Questo gioco quasi venti anni fa alzò il dito medio sotto al naso del 3D, per tornare a una bidimensionalità d'autore che ancora oggi, grazie anche a il recente restauro, lo rende un indiscusso capolavoro. In Barldur's Gate II la qualità grafica aumenta ulteriormente e, nonostante i chiari limiti tecnici, l'impressione è spesso quella del quadro animato, anche se qui al posto delle pennellate dell'autore è possibile scorgere le più nette sfumature di pixel, certe stridenti ripetizioni dettate dalla tecnica. Un approccio che gli dona un carattere unico, immortale, oltre a permettere una varietà nella costruzione di ogni singola scena, specialmente negli interni, che continua a sorprendere anche dopo tutto questo tempo. E dove non arriva la grafica c'è una storia che impegna per ore e ore, una fuga che è anche un viaggio epico ai confini del mondo, ricca di personaggi divenuti immediatamente dei miti, come il criceto Boo e il suo amico Minsc (Mira agli occhi, Boo!). Sono cinquanta ore garantite, cento se vi piace fare le cose per bene, tutte indimenticabili, e parliamo soltanto del primo gioco. Con Baldur's Gate II tutto raddoppia o quasi, tornano nuovi personaggi e se ne conosceranno degli altri, tutti







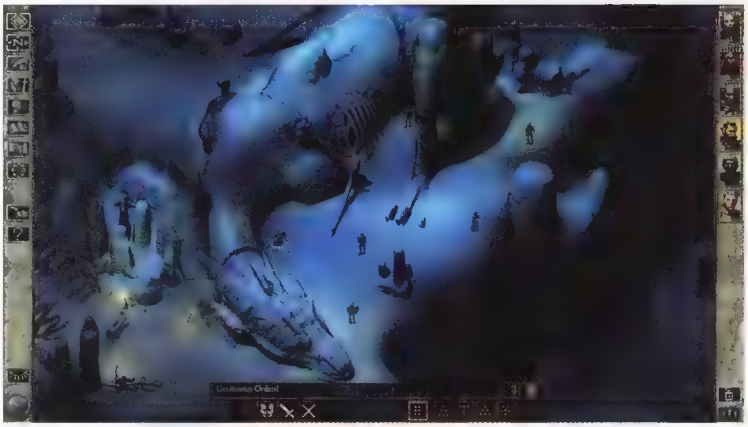
// LARIAN STUDIOS - L'EREDE

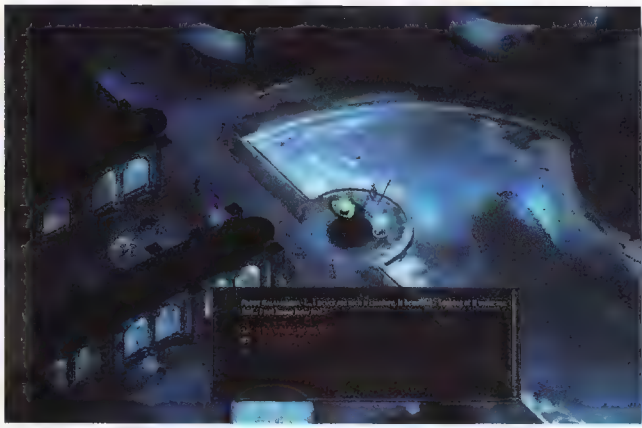
Dopo Baldur's Gate, questa particolare tipologia di giochi di ruolo si è evoluta in diverse forme ma a un certo punto della storia il 3D prese definitivamente piede, interrompendone la gloriosa corsa. Da quel momento in poi, i giochi di ruolo hanno inseguito un'immersività sensoriale sempre più delineata, anche avvicinando le telecamere al protagonista fino a farlo scomparire del tutto dalla scena. Era giusto così, i poligoni stavano iniziando la loro rivoluzione, ma ci sono voluti anni prima che si tornasse al numero di dettagli presenti nei giochi più vecchi, al calore artistico della bidimensionalità. E ci sono voluti anni prima che qualcuno tornasse a proporre qualcosa di simile a Baldur's Gate, non tanto nella grafica ma nel gameplay. A riuscirci sono stati i belgi Larian Studios con la serie Divinity (già presente su PlayStation 4). Non è un caso che dopo Divinity II, il team è stato chiamato proprio a sviluppare Baldur's Gate III, la cui uscita è ancora avvolta dal mistero.

sempre pronti al dialogo interattivo, a bivi, e bravissimo a nascondere le opzioni selezionabili solo con le giuste abilità. Il sistema di gioco è basato su quello di Advanced Dungeon's & Dragons, mentre l'ambientazione fa parte a tutti gli effetti del modulo Forgotten Realms di Ed Greenwood per lo stesso gioco di ruolo cartaceo, e può quindi contare su regole ben rodate e un mondo di comprovata lore. Proprio per questo, già dall'introduzione del primo gioco ci si sente subito immersi in uno scenario che sembra esistere da sempre; nemmeno costruire il proprio personaggio è una cosa difficile visto che si tratta dello scheletro composta dai vari forza, destrezza, etc. da cui sono nati tutti i giochi di ruolo della storia, cartacei e digitali. Anche il sistema di combattimento, nella sua semplicità, continua a cavarsela alla grande, ma in questo caso c'è chi ha fatto meglio utilizzando lo stesso set-up, e si chiama Divinity. Per chi non lo sapesse, ci troviamo davanti a un mix tra tempo reale e a turni, dove è possibile mettere in pausa in qualsiasi momento per dare con tutta calma nuovi ordini ai diversi membri del party. Lo scorrere del tempo non sembra aver danneggiato nemmeno questo aspetto di Baldur's Gate che infatti continua a funzionare piuttosto bene, nonostante i suoi limiti siano chiaramente molto più vistosi.

CORSO DI STORIA ACCELERATO

Se vogliamo, provare questi giochi oggi non è soltanto il pretesto per divertirsi con dei prodotti assolutamente validi, i migliori del loro tempo, è anche un corso di storia accelerato che vi farà vedere con altri occhi i giochi di ruolo moderni. Inoltre non c'è modo migliore per comprendere il DNA di Bioware, perché continua ad esserci tantissimo Baldur's Gate anche in Knights of The Old Republic e nel più recente Mass Effect.





PLANESCAPE: TORMENT AND ICEWIND DALE: ENHANCED EDITIONS

// I due Baldur's Gate non vi bastano? Eccovi serviti!

Francesco Serino

Prima che arrivasse nei negozi, la casa produttrice di Baldur's Gate (Interplay) era convinta che il gioco fosse destinato a vendite modeste, le cose come ben sappiamo andarono fortunatamente in modo totalmente diverso. Baldur's Gate si rivelò subito un vero fenomeno di portata globale, vendendo oltre le aspettative sia in Europa che negli Stati Uniti, e questo successo venne bissato da Baldur's Gate II due anni dopo. Ma dopo il primo Baldur's Gate, mentre Bioware era già al lavoro sul seguito, Interplay e la sua etichetta Black Isle decisero di utilizzare lo schema messo in piedi dagli sviluppatori canadesi per creare altri giochi della stessa tipologia, con lo stesso motore grafico. Il primo di questi venne affidato a un giovane che aveva già dimostrato di saperci fare con lo sfortunato, per quel che riguarda le vendite, Fallout 2: parliamo di Chris Avellone, uno dei più grandi sceneggiatori di videogiochi in circolazione, gran maestro nei dialoghi e nelle storie interattive. Chris Avellone e il suo team tirarono fuori in tempi record quello che insieme a Baldur's Gate II viene considerato uno dei migliori giochi di ruolo di sempre, ovvero Planescape Torment.

PSICANALISI IN SALSA FANTASY

Va subito detto che anche questa volta ci troviamo davanti a un gioco basato sulla licenza Dungeon's & Dragons, ma il modulo utilizzato è Planescape, quello più cerebrale e adulto, dove gli uomini sono immortali e per questo il combattimento è un aspetto quasi marginale delle avventure. In Planescape si tirano i dadi per parlare, e lo stesso di conseguenza avviene in Torment. Graficamente siamo ancora dalle parti di Baldur's Gate, ma in quanto a scrittura e bivi non c'è nulla, persino oggigiorno, che possa rivaleggiare con questo gioco. Torment è un gioco di ruolo a tutti gli effetti, come anche un fantastico libro fantasy che vi terrà incollati dall'inizio alla fine. Hanno

// DATEMI UN AVELLONE

Dopo aver lavorato a Fallout 2, Torment e Icewind Dale, Chris Avellone è tornato alla ribalta con Star Wars Knights of The Old Republic II e Neverwinter Nights. Sì, come potete vedere da voi è particolarmente richiesto quando c'è da sviluppare un sequel di un gioco di successo, cosa successa anche nel 2010 con Fallout New Vegas, Divinity Original Sins II e per l'atteso seguito di Dying Light 2, dove la narrativa dinamica ricoprirà un ruolo fondamentale nel gameplay. Il buon Avellone sta anche lavorando sull'atteso seguito di Vampire The Masquerade – Bloodlines. Praticamente il meglio del meglio.

cercato di riportarlo in vita con Tides of Numenera, in tempi piuttosto recenti, ma nonostante lo sforzo certe magie sono difficili da replicare. Torment non è una mattonata anche se sembra averne tutte le caratteristiche, e conquista, sconvolge; non ha mai paura di farti pensare, o arrovellare su un puzzle. A volte sembra quasi psicanalizzarti, solo che in salsa fantasy e vi assicuriamo che una sensazione così non è possibile provarla altrove. Proprio per questa sua unicità, è strano che per questa Enhanced Edition sia stato affiancato ad Icewind Dale.

ICEWIND DALE

Anche Icewind Dale è un progetto seguito, tra gli altri, da Chris Avellone, ma a differenza di Torment è praticamente la versione action di Baldur's Gate. Ti è piaciuta la creazione del personaggio e il sistema di combattimento di Baldur's Gate e vuoi meno storia ma più azione per darci dentro dall'inizio alla fine? Ecco, questo è il gioco per te. Se non fosse per alcune sostanziali differenze, questa serie ricorderebbe più Diablo del gioco Bioware. Non è male, non lo è affatto, inoltre l'ambientazione ha un suo innegabile fascino e la scrittura rimane ad altissimi livelli, ma si basa su un aspetto che nelle pagine precedenti abbiamo già tacciato di essere invecchiato più degli altri. Diciamoci la verità, se avessero venduto tutte queste meraviglie singolarmente, gli Icewind Dale sarebbero stati quelli con le vendite più basse e questo è l'unico motivo per vederlo allegato a Planescape Torment che a differenza di tutti gli altri è quello che prima di queste versione Enhanced era il più difficile da reperire e far girare sui pc moderni. Questo non toglie che l'acquisto rimane caldamente consigliato, e che ancora una volta stiamo parlando di un concentrato di indubbia qualità, oltre che di ore e ore di storie e gameplay.

ONCE UPON A TIME IN HOLLYWOOD

La storia del cinema all'ennesima potenza

Federico Ercole

Soltanto alla fine, l'ultima mezzora, realizziamo il significato del titolo del nuovo film di Quentin Tarantino, la sua opera più leggera anche se avrebbe potuto essere la più disturbante. E a quel finale ci arriviamo, noi che conosciamo la storia, magari memori della seconda stagione di Mindhunter che ce l'ha ricordata, con un ansia che rasenta il panico, perché abbiamo paura, in tanta commedia, che infine si scateni l'orrore, la messa in scena della morte della bellezza. Tutti sanno che ha fatto la cricca di Manson, no? Qualcosa Tarantino scatena, ma non quello che ci aspettiamo ed è consolante che ancora una volta almeno il suo cinema possa riscrivere la realtà, come successo con Bastardi senza gloria.
Un finale eccezionale quindi per un film così chimerico, quasi un mostro di Frankenstein bellissimo, prende in giro icone finora intoccabili come Bruce Lee, trasforma gli hippy con un feroce spirito punk in inquietanti esseri semi-vivi da villaggio dei dannati, edifica un monumento non solo al cinema di regia ma soprattutto a quello degli attori, tanto che diversamente da quanto letto in molte recensioni in C'era una volta a Hollywood non c'è un esibizionismo sfrenato del talento di Tarantino, qui controllato ma ancora esplicito, ma è come se egli tentasse di celarsi, di porsi al servizio dell'interprete. Così ecco che questa irresistibile pellicola, che è consigliabile vedere in lingua originale, celebra con un amore non nascosto il corpo straordinario degli attori, quello dei protagonisti "mostruosi" soprattutto: Leonardo Di Caprio, Brad Pitt e le due donne travolgenti interpretate da Margot Robbie e Margaret Qualley, un quartetto esaltato anche dal resto del cast stellare.

C'era una volta a Hollywood sarà disponibile in Dvd, Blu-ray e Steelbook 4K Ultra HD dal 2 gennaio 2020; in Digital HD dal 1° gennaio 2020

Cinema all'ennesima potenza sulla potenza del cinema e sulla sua forza che redime e consola, impossessandosi della storia, mentendo con violenza e sconfinata tenerezza.

I FILM PREFERITI DI HIDEO KOJIMA

Conferme e sorprese di un autore poliedrico

Si può trovare l'elenco completo di questa sorprendente illuminante classifica anche su Internet Movie Data Base, quindi prenderemo in considerazione solo qualche titolo, soprattutto i più originali e indicativi di un autore di videogiochi innamorato così tanto del cinema da diventare a suo volta uno dei "cineasti" più sperimentali, alieni e rivoluzionari dell'ultimo ventennio. È curioso e persino esaltante trovare nell'elenco, come unico horror, il Profondo Rosso di Dario Argento; d'italiano ci sono anche Nuovo Cinema Paradiso, nel quale Kojima potrebbe avere trovato non il suo cinema d'eccellenza, ma il ricordo poetizzato della sua passione, e lo spaghetti-western Django di Sergio Corbucci in un'affinità elettiva con Tarantino. A giudicare dalla quantità di titoli in classifica risulta appassionato e molto rivelatore del suo senso dell'umorismo la predilezione di Kojima per l'immenso Blake Edwards e le sue perfette, comiche e magistrali commedie, oltre che per l'attore Peter Sellers: tutta la saga de La Pantera Rosa e anche Lo Sparo nel Buio.

Ci sono film di autori le cui tracce sono molto evidenti nelle forme "cinematografiche" dei lavori di Kojima, come Das Boot di Wolfgang Petersen, Taxi Driver di Martin Scorsese, Mad Max 2 di George Miller, Blade Runner di Ridley Scott, Yojimbo di Akira Kurosawa, Strade di Fuoco di Walter Hill, 2001 Odissea nello Spazio di Stanley Kubrick e A Better Tomorrow 2 di John Woo.

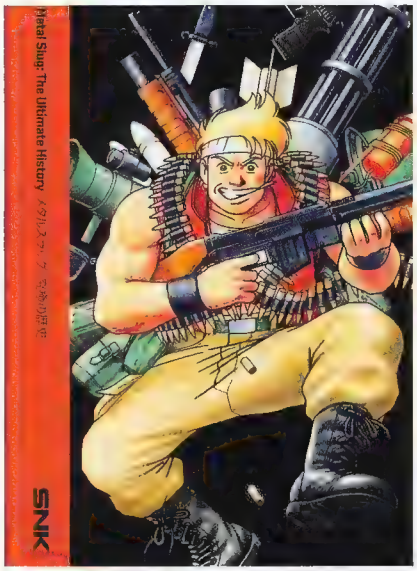
Altri titoli sono meno scontati e tuttavia ancora una volta ci illustrano la cultura cinefila profondissima di Hideo Kojima e l'originalità di alcune sue invenzioni difficilmente leggibili dal pubblico che ignora quei film e i loro autori: il meraviglioso Les Parapluies de Cherbourg di Jaques Demy (anche uno dei film preferiti di John Woo), il teso noir giudiziario La Parola ai Giurati di Sidney Lumet, lo struggente dramma bellico Kanal sull'occupazione nazista di Varsavia diretto da Andrzej Wajda, Mauvais Sang di Leos Carax; il rarissimo (per noi) Asobi di Yasuzo Masumura e l'ugualmente difficile da trovare Castello di Sabbia di Yoshitaro Nomura.

Meraviglia che non ci sia nessun film di John Carpenter, sebbene sia nota la passione di Kojima per l'opera del regista di 1997 Fuga da New York. Vale la pena citare comunque i primi cinque titoli di questa notevole classifica. Al quinto posto c'è Vite Vendute (1953) di Henry Cluzot con Yves Montand, al quarto Singin' in The Rain del 1952 di Stanley Donen che non ha bisogno di parole, al terzo (giochi di Kojima?) Il Terzo Uomo del 1949 di Carol Reed con uno spaventoso Orson Welles, al secondo La Bella e la Bestia del 1946 diretto da Jean Cocteau che curiosamente fece innamorare del cinema e sconvolse il piccolo David Cage. Al primo posto c'è Charles Chaplin, con quel capolavoro assoluto che è City Lights, del 1931.

Se amate i videogame di Hideo Kojima può risultare interessante ricercare i film che non avete mai visto citati nella classifica, oppure rivederli alla luce di Death Stranding, anche per comprendere meglio l'estetica del loro autore, le ragioni del suo "cinema" dentro e fuori dal gioco.

LIBRI

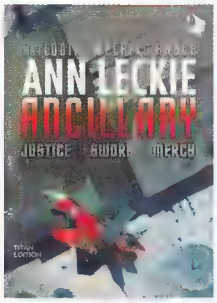
Lorenzo Fantoni



METAL SLUG: THE ULTIMATE HISTORY

AA. VV. - Bitmap Books

Il titolo già dice tutto e dovrebbe essere più che sufficiente per farvi correre sul sito di Bitmap Books per prenotarne una copia. Metal Slug è uno dei capisaldi della storia dei videogiochi, un titolo run and gun con una giocabilità perfetta e una pixel art memorabile che ha tenuto incollati migliaia di ragazzi per tantissimi anni. Tutto nasce da un piccolo gruppo di sviluppatori della Irem, quelli R-Type, che si staccano dall'azienda per fondare un nuovo studio: Nazca, dieci persone che metteranno in quel progetto tutta la loro esperienza pregressa. La ricetta che rese Metal Slug un successo mondiale è abbastanza semplice: era bellissimo da vedere, era ricco di situazioni assurde ed era divertentissimo da giocare, nonostante una curva di difficoltà abbastanza ripida che lo rendeva adatto soprattutto ai giocatori più hardcore. Riuscire ad arrivare alla fine con uno o pochissimi gettoni era un'impresa titanica.
All'interno di Metal Slug confluiscono influenze di Hayao Miyazaki, Mamoru Oshii e Shirow Masamune che si mescolano con i giochi sviluppati in precedenza dal gruppo per generare una miscela perfetta. Il libro è una esaustiva carrellata di tutti i Metal Slug mai prodotti, anche quello in 3D, e non lesina quanto a sfondi, bozzetti, schemi d'animazione, font e interviste al team di sviluppo. Una vera e propria gemma da aggiungere alla vostra collezione di libri dedicati ai videogiochi.



ANCILLARY

Ann Leckie - Mondadori

Immaginate un futuro lontano in cui le guerre vengono combattute da enormi astronavi comandate da intelligenze artificiali in rete tra di loro che attuano strategie perfette.
Immaginate adesso che una di queste navi, la Justice of Toren, venga fatta in mille pezzi e che un piccolo frammento di quella intelligenza resti in una delle sue unità ausiliarie. Ancillary è una trilogia fantascientifica enorme, complessa ed esaltante che sfugge dai luoghi comuni per raccontare personaggi mai visti e storie assolutamente innovative. L'autrice Ann Leckie sfrutta questo contesto per indagare le sottigliezze psicologiche, i pregiudizi razziali, le passioni politiche e religiose dei suoi personaggi, senza dimenticare gigantesche battaglie interplanetarie e viaggi spaziali, alla scoperta di nuovi mondi. L'edizione italiana è particolarmente corposa e raccoglie al suo interno tutti e tre i volumi e due racconti, per una lettura che vi terrà impegnati per molto tempo.

LUNA 2069

Leo Ortolani - Feltrinelli Comics

Un astronauta sta per diventare il primo uomo a tornare sulla Luna dopo i fasti di molti anni fa, quando improvvisamente questo onore, questa missione per cui si è preparato anni, gli viene tolto. Per fortuna c'è chi è disposto ad aiutarlo a coronare comunque il suo sogno, anche se questo vuol dire fare la pubblicità a una ditta di scarpe. Leo Ortolani racconta una storia divertente e toccante in cui il viaggio verso la Luna diventa una occasione per raccontare cosa accade dentro di noi quando non otteniamo ciò che riteniamo giusto nella vita. Il suo registro comico non risparmia nessuno, dai negazionisti dello sbarco a Elon Musk passando per noi, che forse abbiamo perso la capacità di stupirci. A tutto questo si aggiungono qua e là dei momenti divulgativi che raccontano sia la passione di Ortolani per la scienza, sia alcuni dettagli spettacolari di una impresa che ancora oggi ci fa rimanere a bocca aperta.

L'ALBA DEL NUOVO TUTTO

Jaron Lanier - Il saggiatore

Lanier è stato uno degli individui al centro della grande rivoluzione tecnologica a cavallo tra gli anni '80 e '90.
Ha partecipato all'avveniristico laboratorio di ricerca Atari chiuso durante la crisi dell'83, ha fondato la prima azienda ha rendere disponibile ai privati la realtà virtuale, anzi, ha proprio coniato il termine, ed è stato uno dei primi teorici di internet a mettere in guardia contro i suoi abusi.
In questo libro Lanier racconta la sua infanzia difficile, i primi esperimenti con la realtà virtuale e i suoi alti e bassi in un affresco di storia moderna che ci ricorda le visioni pionieristiche che ci hanno portato dove siamo oggi le la loro corruzione.
Un racconto di innovazione e mondi artificiali da chi li ha vissuti e creati in prima persona.

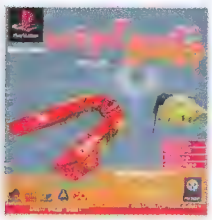
LET'S PLAY

COLPI BASSI

IL VIDEOGIOCO VIDEO-CLIP

Francesco Serino

Secondo voi lo sa o no, Hideo Kojima, che con Death Stranding ha realizzato anche uno dei più complessi e costosi videoclip della storia? Dai, non esiste altro gioco in grado di venderti un intero disco come questo, e naturalmente parliamo di O (Zero) dei Low Roar, anche se poi c'è molto altro. Il particolare legame che intercorre tra le due opere le rende quasi simbiotiche, l'una poggiata all'altra. La verità è che O, uscito nel 2014, venne scoperto da Kojima proprio mentre faceva location scouting in Islanda per il suo prossimo gioco; il disco dei Low Roar, ma dietro c'è il solo Ryan Karazija, ha quindi aiutato fin dal principio Kojima a immaginare e a percepire l'atmosfera rarefatta di Death Stranding. Una fusione a freddo che traspare, corre persino lungo il pad, dileguandosi tra le braccia ora ammorbidite dell'utente. Sensazioni meravigliose.

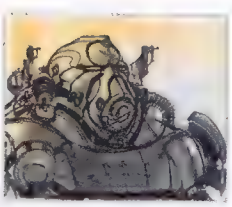


// WIPEOUT E GLI ANNI '90

Un altro gioco che ha fatto sua non una singola opera ma un intera sottocultura è stato Wipeout, Wipeout 2097 per la precisione. Nella sua colonna sonora c'è il mondo quasi tribale dei club di fine anni '90, a cui il gioco Psygnosys fornisce un'estetica che si propagherà a macchia d'olio, piegando al suo volere anche la moda. Orbital, Prodigy, Chemical Brothers, Underworld con l'immensa Born Slippy che lo collega idealmente a Trainspotting, la parte più drammatica del divertimento. Certi giochi hanno legami particolari con le proprie colonne sonore anche se queste sono su licenza e non composte per l'occasione, e Wipeout ne è la prova.

// VICE CITY E GLI ANNI '80

Sedetevi un attimo perché la stiamo per sparare grossa: GTA Vice City non è poi così bello come molti lo ricordano. È il GTA con la mappa più piccola, elementare e scomoda di tutti, inoltre è chiaramente un GTA III ridotto ai minimi termini per farlo uscire il prima possibile. Diventa un gioco eccezionale grazie a pochi, ma importantissimi particolari: trenta neon sul lungomare, il colore rosa, una motosega e le donne in costume sui pattini. Ah, manca la cosa più importante: la musica! Vice City non sarebbe nulla senza la sua colonna sonora di super mega classici anni '80. Un vero e proprio revival per un pubblico che prima di allora non ne aveva mai vissuto uno.



// FALLOUT E GLI ANNI '50

La colonna sonora di Fallout 3 ha ricoperto un ruolo così importante nel successo del videogioco Bethesda da essere riproposta, con pochissime modifiche anche nei giochi successivi. Oramai, brani come Let's Go Sunning di Shaindlin Jack, o I don't want to set the world on fire dei The Ink Spost, sono così legati all'immaginario retrofuturistico di Fallout da esserne diventati imprescindibili. Scelte eccezionali che però, anche questa volta, vengono utilizzate per far ascoltare un'epoca ben precisa, mentre mai era accaduto prima di Death Stranding che un gioco si legasse così tanto a un solo autore.

CAPCOM HOME ARCADE

// Un'altra mini console? Sì, ma diversa dal solito

Francesco Serino

Ci piacciono le mini retro console, ci piacciono davvero. È una moda divertente che però può metterci un attimo a sfuggire di mano, specialmente quando le console più famose sono già state riprodotte. Piacciono anche a Koch Media che dopo averci provato con il C64 Mini torna nei negozi con un prodotto su licenza piuttosto particolare: ecco a voi il Capcom Home Arcade! Capcom non ha mai realizzato console, ma è stata protagonista nelle sale giochi di tutto il mondo; da qui, l'idea di creare questo arcade stick da collegare direttamente al televisore attraverso un cavo HDMI (ma è necessaria anche un USB per l'alimentazione). Il risultato finale non è affatto male: l'oggetto, per quanto più piccolo di quanto ci saremmo aspettati, spicca nella forma e nei colori oltre che per qualità. I due stick sono degli ottimi Sanwa, e anche la risposta dei pulsanti è di prima categoria. Degna di nota anche la qualità dell'emulazione, affidata al Barry Harris che gli amanti della scena sicuramente riconosceranno per il suo emulatore CPS (la linea storica di schede arcade di Capcom).

WAIT AND SEE

Tutto bello quindi? No, c'è qualche magagna che ci impedisce di consigliarvene l'acquisto senza pensieri. Intanto l'Home Arcade non costa poco, ma ben 179 Euro, inoltre non può essere utilizzato con Pc e console ma funziona soltanto con i giochi nella sua memoria. E questi giochi, per quanto interessanti, non riempiono poi così bene la pancia (c'è però Alien Vs Predator, mai stato convertito per console da casa!). Non sono presenti filtri, ma almeno è possibile scegliere tra diverse risoluzioni. L'aspetto più interessante è la possibilità di collegare il Capcom Home Arcade alla Rete per accedere a un sistema globale di high score. Sembra anche che il progetto, se avrà successo, verrà ampliato strada facendo, con aggiornamenti e persino nuovi giochi da scaricare direttamente sulla console o su memorie portatili.

CAPCOM®
HOME ARCADE

//I GIOCHI

- 1944 The Loop Master
- Alien Vs Predator
- Armored Warriors
- Capcom Sports Club
- Captain Commando
- Cyberbots
- Darkstalkers
- Eco Fighters
- Final Fight
- Ghouls'n Ghosts
- Gigawing
- Mega Man The Power Battle
- Progear
- Street Fighter II
- Strider
- Super Puzzle Fighter II Turbo

PASSIONE MOTORI

IN EDICOLA

ELABORARE GTUNING • SPORT • RACING
ELABORARE 4x4
ELABORARE Classic
Euromediapro srls - www.euromediapro.com - adv@euromediapro.com

Laura Mucci

TROFEI E OBIETTIVI

Come i platini hanno cambiato il nostro modo di giocare

L'opinione sui trofei di platino, quei riconoscimenti virtuali che si sbloccano con il raggiungimento di tutti gli obiettivi di un gioco, è spesso divisiva tra gli appassionati delle console di nuova generazione. C'è chi li ignora, chi ne critica l'esistenza, chi prova soddisfazione a collezionarli assiduamente e chi addirittura circoscrive a essi la propria esperienza con i videogiochi.
A prescindere dalla propria posizione in merito è tuttavia impossibile negare che i trofei abbiano contribuito a stravolgere il modo in cui ci approcciamo al mondo dei videogiochi, sia positivamente che in modo a volte discutibile.

Il collezionista di mostri

Lo store digitale PlayStation pullula infatti di una moltitudine di titoli spesso associati al termine shovelware, utilizzato in ambito videoludico per definire giochi di qualità scarsissima, ma dal prezzo irrisorio. Spesso gli sviluppatori di questi prodotti, con lo scopo di venderne tanti e velocemente, puntano poco sulla qualità e tanto sulla quantità prediligendo sfornare continuamente piccoli obbrobri digitali pieni di bug anziché impiegare tempo e risorse economiche per investire su qualcosa fatto secondo criterio.
Il più delle volte vengono inoltre corredati da un platino ottenibile in meno di mezz'ora e senza sforzo, tanto che i giochi di questo tipo sono ormai diventati una presenza costante nella lista di tanti cacciatori di trofei che mirano a far crescere continuamente quel numerino con il quale si confrontano nelle community dedicate.
Benché spesso non facciano fare bella figura nella lista dei giocatori più affermati possono confondersi tra i titoli migliori della propria collezione per incrementare il conteggio complessivo dei platini, l'importante è non esagerare e non mirare a ottenere solo quelli per non perdere il proprio "prestigio" di trophy hunter.
Tra i giochi-spazzatura più diffusi con platino praticamente regalato figurano Little Adventure on the Prairie, un platform graficamente repellente utile giusto per sbellicarsi delle sue miserevoli condizioni, un vero abominio di finestre di dialogo sgangherate e meccaniche imbecilli, e Jack n' Jill DX a opera dei diabolici divulgatori seriali di shovelware Ratalaika Games che insieme a Sometimes You sono tra i più prolifici sostenitori di questo tipo di fenomeno. Si aggiungono gli ormai tragicamente noti My Name is Mayo, Mr. Massagy e Nubla mentre Super Weekend Mode, Refunct e Slyde sono alternative sempre poco decorose ma meno scontate.
Tra i meno sciocchi da ottenere di questa categoria, possiamo trovare Metropolis Lux Obscura, un tile-matching stile Candy Crush palesemente ispirato ai fumetti di Sin City e sempre targato Sometimes You, risulta essere meno sfacciato degli altri shovelware e da addirittura l'illusione si stia giocando a qualcosa di sensato.

Platini facili sì, ma dignitosi è meglio

Fortunatamente per chi non ha tempo o non si vuole arrovellare eccessivamente su un solo titolo esistono tante valide alternative per acquisire trofei e allo stesso tempo fare esperienze che accrescano la propria cultura videoludica positivamente.
Sicuramente il miglior esempio è Undertale, il clamoroso RPG di Toby Fox che oltre a coinvolgere il giocatore in un'incantevole avventura regala anche un platino senza nemmeno richiedergli di completare obbligatoriamente il gioco in tutte le sue diramazioni. La disposizione dei trofei di Undertale sembra volutamente una presa in giro in quanto quasi tutti gli obiettivi sono collegati a raccogliere oggetti o compiere azioni triviali, ma all'ottenimento del proprio riconoscimento il giocatore potrà fregiarsi sia della piacevole esperienza che della nuova coppetta scintillante ottenuta senza bagni di sangue (e quindi perfettamente in linea con le intenzioni di questo adorabile gioco).
È presente inoltre una sovrabbondanza di walking simulator che si prestano bene allo scopo, come il lynchiano Virginia, l'avventura sci-fi Tacoma o il più oscuro e introspettivo Blackwood Crossing.
Il "camminatore" pluripremiato Everybody's Gone to the Rapture se giocato a più riprese per ottenere tutti i collezionabili può essere un platino abbastanza semplice, ma l'eccessiva lentezza della camminata e ampia esplorazione rischia di causare al giocatore frequenti e molteplici pisolini.
Tutti i titoli Telltale sono abbastanza ovvi come scelta, a partire dalla prima stagione di The Walking Dead, ma per qualcosa di un po' più leggero e ancora meno impegnativo ci si può buttare

sui due Life is Strange. Tutti questi titoli non richiedono al giocatore nulla di più che proseguire nella storia se non al massimo raccogliere qualche collezionabile nascosto grossolanamente.
Per gli amanti del picchiaduro Tekken 7 è la soluzione: giocando naturalmente si ottengono gran parte dei trofei per la modalità offline e tutto ciò che richiede una sfida online può essere approcciato anche da un principiante assoluto. Per i più pigri basterà comunque organizzarsi con un amico per incontrarsi nelle partite online e sbloccare il platino sarà un gioco da ragazzi.
Tra i titolo meno diffusi ma non per questo meno semplice troviamo Donut County, un'eccentrica avventura che trasuda ispirazione da Katamari Damacy ambientata in una cittadina invasa da buchi nel terreno e procioni pasticcioni. Questo simpatico indie che oltre a conferire un platino in poco tempo riuscirà a strappare più di un sorriso al giocatore.
È comunque bene ricordare che è molto ingenuo pensare che in tutta questa pratica di trophy hunting un altro cacciatore di trofei si accontenti di guardare il numero dei platini di un giocatore e non il contenuto, è infatti pratica comune quella di sbirciare la lista dei titoli di altri giocatori al fine di confrontarsi e prendere spunto. Gran parte del divertimento nel collezionare platini risiede proprio nel confronto con altri cacciatori e puntare a sfi darsi per migliorare, quindi occhio a non ottenere troppi trofei fuffa perché alla fine tutti i nodi vengono al pettine!

OWARI NI

E domani cosa accadrà nessuno ancora lo sa. Il futuro è sempre diverso, persino nei momenti in cui sembra identico al presente. Una piacevole incertezza che avvolge anche questi saluti finali, perché abbiamo dato tutto e non ci pentiamo di nulla. È già da tempo che non riusciamo a garantirvi una cadenza nelle uscite all'altezza del vostro interesse nei nostri riguardi. Anche per questo, stiamo cercando di offrirvi un prodotto che sia interessante da leggere per sempre, non solo nel momento in cui arriva a voi; una rivista da collezionare e su cui tornare di tanto in tanto. E anche noi torneremo, forse, ma anche nel peggiore dei casi guai a perderci di vista.

FULVIO E FEDERICA LUCISANO E EAGLE PICTURES
PRESENTANO

ED SKREIN
PATRICK WILSON
LUKE EVANS
AARON ECKHART
NICK JONAS
CON MANDY MOORE
CON DENNIS QUAID
E WOODY HARRELSON

DAL 27 NOVEMBRE AL CINEMA

/Midway.IlFilm #MidwayIlFilm #MidwayIlFilm

ARRIVA LA RIVISTA DI CINEMA

IN TUTTE LE EDICOLE

LUNASIA edizioni